MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 37
2,95 €

BOLA DE DRAGÓN Z

EL SACRIFICIO DE VEGETA

POKÉMON BATTLE DIMENSION

A POR LA MEDALLA ROCAVELO

4 PÓSTERS

BEN 10 ALIEN FORCE ¡PODER ALIEN!

MINI NINJAS SALVA EL MUNDO CON HIRO

panini revistas

¡DESCUBRE EL MUNDO EN GLOBO CON LA COLECCIÓN DE CROMOS DE UP!

PANINI
www.paninigroup.com

barcelona world race

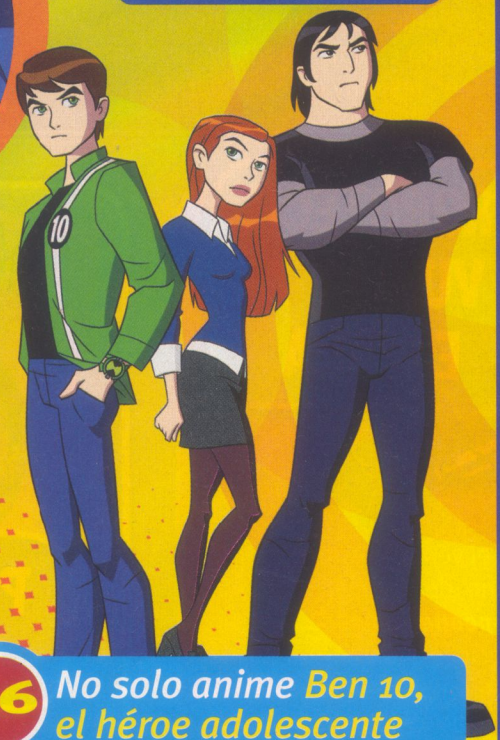
© 2009 Disney/Pixar

MEGA HIRO

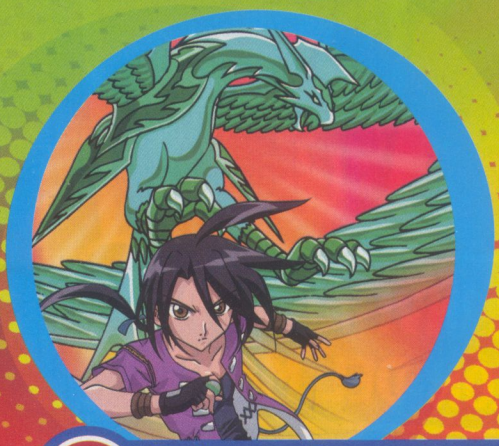
El verano toca a su fin, pero aún tienes unos días para apurar las vacaciones. Antes de regresar al cole y volver a ver a tus amigos, ponte al día de todo lo que te interesa con un nuevo número de ***Mega Hiro***. Así podrás conocer el sorprendente desenlace de la primera temporada de ***Dinosaur King***, sabrás cuál es el plan de Zola y Shu para enfrentarse al malvado rey Nene o te emocionarás recordando el sacrificio de Vegeta en su lucha contra el monstruo Bu. Pero también podrás descubrir qué videojuegos van a pegar fuerte en las próximas semanas, te adentrarás en el trepidante mundo de ***Ben 10*** y conocerás al fichaje japonés del Espanyol. Todo eso y mucho más en tu revista preferida ***Mega Hiro***. Así que, venga a pasar páginas, y que lo disfrutes. ¡Y que tengas una buena vuelta a clase! Nos vemos muy pronto de nuevo.

6 Bola de dragón Z Vegeta da su vida por la Tierra

10 Blue Dragon Más combates



46 No solo anime Ben 10, el héroe adolescente



14 Bakugan Dan quiere convencer a Shun

27 Pósters

56 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 37

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bola de Dragón
El heroico sacrificio de Vegeta

8 Dinosaur King
Todos contra el Tiranosaurio negro

10 Blue Dragon
Combates en la frontera de Grant

12 Naruto
Todos los personajes por bandos

14 Bakugan
¿Quién hará cambiar de idea a Shun?

16 Pokémon
Sorpresas en Ciudad Rocavelo

17 Keroro
Los 5 momentos más refrescantes

18 Digimon Frontier
Niños elegidos y espíritus digitales

19 One Piece
Los 5 rivales más fuertes de la banda

20 Anime DVD
Dragon Ball Z, las películas vol.5
Spirit of Wonder

22 Reportaje
Las series de anime sobre fútbol

24 Big in Japan
Angelic Layer

25 Ficha
Orochimaru

27 Superpósters
Digimon Frontier
Ben 10 Alien Force
Campeones
Pokémon

35 Robotech
Vuelve el clásico de ciencia ficción

36 Videojuegos
Mini Ninjas
Puzzle Bobble Galaxy
Cross Edge
Fossil Fighters
G.I. Joe

42 Reportaje
Los juegos que llegan tras el verano

44 Zona virtual
Tiendas virtuales
Juegos para móvil

46 No sólo anime
Ben 10 Alien Force
Vicky el Vikingo
G-Force

52 Personaje Mega Hiro del mes
Shunsuke Nakamura

52 Reportaje
Actividades extraescolares

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

58 Próximo número
Lo que te espera el mes que viene

LAS SOMBRAS INVADEN LAS AUTONÓMICAS

Ha comenzado la cuenta atrás para que la serie del año se estrene en la FORTA. La agrupación de cadenas autonómicas emitirá ***Blue Dragon*** a partir del mes de octubre. A lo largo de las siguientes semanas empezarán a aparecer en la parrilla de las diferentes cadenas, así que mantente alerta para no perderte ni un episodio.

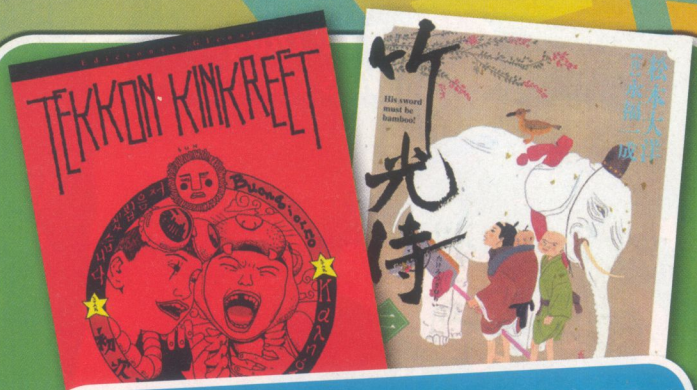
Shu es un muchacho que desea llegar a ser Maestro de Caballeros. Cuando un batallón del ejército de Lord Nene aparece en Talta y amenaza con destruir su aldea, despierta el poder de las sombras que hay en él. Además, se trata de ***Blue Dragon***, una de las siete sombras legendarias. Tras derrotar al enemigo, Shu y su amiga Kluke se unen a la guerrera Zola y su aprendiz Yiro. Juntos van a iniciar una lucha a muerte contra el rey Nene para salvaguardar la paz del mundo.

Blue Dragon pertenece a la gran familia de ***Mega Hiro*** desde el número 33, cuando te presentamos a los personajes principales. Desde entonces, hemos seguido el viaje de Shu y sus compañeros que, como has podido leer, ¡es muy emocionante!

ROBOTECH VUELVE A ESPAÑA

Corría el verano de 1991 cuando la serie de dibujos de moda, ***Campeones***, llegaba a su fin. Telecinco intentó repetir el éxito programando otra serie animada a la misma hora, las 21:30. La elegida fue ***Robotech***, una serie de ciencia ficción de 85 episodios. Aunque no funcionó igual de bien, se convirtió en una serie mítica. Ahora, Divisa Home Video recupera la serie y a partir del 30 de septiembre la llevará tanto a los quioscos como a las tiendas en 21 entregas.

Se trata de una oportunidad magnífica para disfrutar de la épica batalla entre los alienígenas Zentraedi y las fuerzas de la Tierra. ¡Únete a los extraordinarios combates espaciales de Rick Hunter, Lisa Hayes, Roy Focker y Lynn Minmei en la lucha por el futuro de planetas! ¡Mucha más información en la página 35!



PRIMER INVITADO PARA EL SALÓN DEL MANGA

En el pasado Salón del Cómic de Barcelona, Ediciones Glénat nos comentó una noticia que acaba de confirmar: Taiyou Matsumoto asistirá como invitado especial al Salón del Manga. Así pues, el autor de la aplaudida ***Tekkon Kinkreet*** se convierte en el primer autor que podrás ver en La Farga de L'Hospitalet entre el 29 de octubre y el 1 de noviembre.

El motivo de la visita de Matsumoto tiene que ver con la edición de su nueva obra, ***El samurái que vendió su alma***. La historia trata acerca de un samurái que combate las injusticias con una espada de bambú, con el fin de no herir ni matar a sus rivales, pero sí dejarles claro que no deben seguir por el mal camino.

A Taiyou Matsumoto lo acompañará el guionista de la historia, Issei Eifuku. Ambos firmarán autógrafos en el stand de Ediciones Glénat. ¡Seguiremos informando!

NORMA TRAE LOS MANGAS DE ZELDA

Si dejamos a un lado a Mario y sus amigos, el personaje clásico de Nintendo más carismático y exitoso es Link, el protagonista de la saga ***Zelda***. Así que ahora que parece ponerse de moda traer adaptaciones al manga de famosos videojuegos, Norma nos sorprende y hace felices a muchos fans con el anuncio de la futura publicación de los mangas de ***Zelda***.

En el próximo Salón del Manga de Barcelona será novedad el primero de los dos tomos de la versión manga más popular, ***La ocarina del tiempo***, que se basa en el videojuego de Nintendo 64. Como el juego, muestra la lucha de Link por evitar que el malvado Ganondorf se haga con el control del reino de Hyrule. Para ello, cuenta con la inestimable ayuda de la princesa Zelda.

Ya en 2010, la editorial barcelonesa publicará tres tomos unitarios acerca de este valiente guerrero vestido de verde. ¡Descuida, que te lo contaremos todo según vayan poniéndose a la venta!

EVENTOS OTAKUS

- **18, 19 y 20 de septiembre:** Jornaícas de manga de Zaragoza (Centro de Historia de Zaragoza)
- **26 y 27 de septiembre:** Japan Weekend Madrid 2009 (Pabellón de Convenciones del Recinto Ferial de la Casa de Campo, Madrid)
- **8 a 12 de octubre:** Mangamore 09 (Centro Zelaieta de Amorebieta-Etxano, Bilbao)

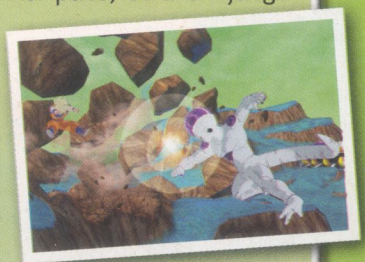
GOKU ASALTA LAS CONSOLAS EN OTOÑO

Hasta tres nuevos juegos de ***Dragon Ball*** nos aguardan de cara a septiembre y octubre. La vuelta al cole va a ser más divertida para los jugones que posean una Nintendo DS, una PlayStation 3 o una Wii. ¿Ya conoces los títulos de los que te hablamos?

Para la portátil de Nintendo tenemos ***Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans***. Se trata de un RPG donde llevarás a Goku a explorar el terreno y luchar contra sus enemigos. La historia abarca desde la batalla con Piccolo en el torneo de las artes marciales hasta el combate frente a Vegeta.

Lo que sucede justo antes de eso será lo que se pueda vivir en la mayor de Nintendo con el esperado ***Dragon Ball: Revenge of King Piccolo***. De él te hemos ido hablando en números anteriores. Así que solo te recordaremos que es otro RPG centrado en la batalla de Son Goku contra el ejército de la Red Ribbon y el malvado rey de los demonios Piccolo Daimaoh.

En cuanto a la consola de Sony, ***Dragon Ball Z: Raging Blast*** es la nueva entrega de la saga Tenkaichi Budokai. Así pues, será un juego de lucha con gran cantidad de personajes y escenarios a elegir.



ANIMAX ESTRENA AIR GEAR EN EXCLUSIVA

A partir del viernes 25 de septiembre, el canal 24 horas de anime estrenará en España la serie ***Air Gear***, de 25 episodios. Se emitirá cada día entre semana a las 17:50.

Minami Itsuki, apodado Ikki, es un estudiante problemático. Lidera una banda de matones que siempre anda motando broncas. Cuando un grupo de patinadores le humillan, Ikki busca venganza. Para tomársela, adquiere los Air Treck, unos patines que llevan motor y tienen modificaciones que le permiten hacer piruetas increíbles. Prácticamente vuela con ellos puestos. Pronto cambia su objetivo y desea convertirse en el rey del cielo. Para ello, deberá participar en las Parts Wars, espectaculares batallas entre patinadores callejeros, para demostrar que es el mejor.

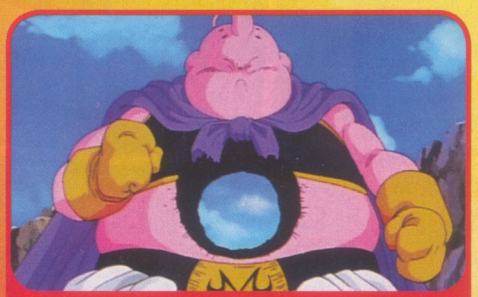
Hay que recordar que Norma Editorial publica el manga, una creación de Oh! Great. Actualmente se han editado 16 volúmenes de los 25 que han salido por ahora en Japón.

EL SACRIFICIO DE VEGETA

Vegeta ha dejado inconsciente a Goku cuando han detenido su combate al sentir la fuerza de Bu. El orgulloso príncipe de los guerreros del espacio piensa enfrentarse solo al peculiar monstruo. Sabe muy bien qué está en juego.

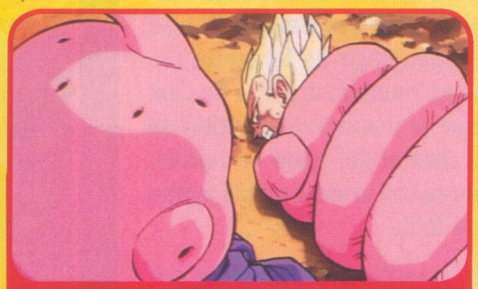
Vegeta da un paso adelante

La tarjeta de presentación de Vegeta en la batalla es la destrucción de la nave de Babidí. A pesar de que el hechicero tiene un control parcial del guerrero, Vegeta es capaz de hacer lo que le viene en gana. Así que no se corta y dice abiertamente que el monstruo Bu tiene cara de tonto. No entiende cómo ha podido matar a Gohan si no aparenta ser muy fuerte. El fino oído de Piccolo capta sus palabras y se queda estupefacto al enterarse de que Gohan ha muerto. Ignora que en realidad está inconsciente muy lejos de allí. El menosprecio del guerrero hace enfadar a Bu que amenaza con atacar. Vegeta se le adelanta, pero su combinación de potentes golpes resulta poco efectiva. Ni siquiera atravesarlo con un ataque de energía hace mella en el monstruo, que se regenera de inmediato.



ENFADADO *A Bu no le gusta que le atraviesen el cuerpo.*

Apoyos en el peor momento



INMOVILIZADO *La carne de Bu atrapa a Vegeta.*

Entonces sí. El enfado de Bu es mayúsculo y libera de golpe una gran cantidad de energía. Todo el terreno en varios kilómetros a la redonda queda destrozado y se abre un enorme cráter en el suelo. Babidí se salva al crear una barrera de protección en el último segundo. Vegeta no tiene tanta suerte y sufre heridas, aunque no son graves. Lo peor es el daño a su orgullo. Ya lo suponía antes de plantarle cara, pero ahora lo ha confirmado. Su fuerza es insuficiente para derrotar al enemigo. De repente, Bu se quita una parte de su gelatinosa carne y la lanza contra Vegeta, atrapándole. El guerrero del espacio no puede quitársela y se ve golpeado repetidamente por el monstruo. Trunks no puede soportar ver cómo machacan a su padre y va en su ayuda junto con Goten. Antes de apoyarles, Piccolo se dirige hacia Babidí y lo parte en dos. Si el monstruo piensa destruir el planeta, al menos se irá a la tumba con el placer de haber matado al hechicero que lo ha provocado todo.

DRAGON BALL: REVENGE OF KING PICCOLO

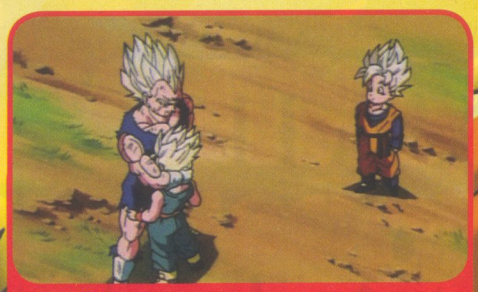
El último trimestre del año traerá a los propietarios de Wii uno de juegos más esperados del año. La adaptación de la historia de Goku sigue la estela de *Dragon Ball: Origins* para Nintendo DS y en esta ocasión se centra en la sagas del ejército Red Ribbon y la lucha contra Piccolo Daimaoh, el malvado padre de Piccolo. Sin duda, promete convertirse en uno de los éxitos navideños. El juego conjuga la lucha 1 contra 1, las plataformas y el beat'em up (ir avanzando por el escenario machacando a los enemigos que salen a tu paso). Sigue atento, que pronto volveremos a hablar de este juegazo.

La despedida del padre

Vegeta mira a su hijo y le dice que cuide de Bulma. Él luchará solo hasta el final. Pero Trunks insiste en que pueden vencer si Goten y él ayudan. Para evitar que Bu los mate, Vegeta da un abrazo a Trunks, algo que no hacía desde que era un bebé, y lo deja inconsciente de un golpe. De inmediato hace lo mismo con Goten. Le pide entonces a Piccolo que se los lleve de allí. Piccolo sabe que Vegeta ha decidido sacrificarse por los demás por primera vez en su vida. Antes de que se marche, le pregunta si podrá ir al mismo lugar que Goku, pero Piccolo le dice que no. El guerrero ha sido demasiado malvado a lo largo de su vida como para poder ir al cielo. Eso Vegeta también lo suponía y es lo que más le duele, no poder acabar su combate con Goku. Con los niños, Piccolo y Krilín alejándose de la zona, el combate con Bu continúa.

Una muerte inútil

Tras llamar la atención de Bu y asegurarse de que está cerca, Vegeta saca todo su poder hasta convertirse en una bomba de energía. Todo lo que hay a su alrededor desaparece, incluido el monstruo Bu, que queda hecho pedacitos. El cuerpo del orgulloso guerrero del espacio se convierte en polvo hasta desvanecerse. En ese preciso momento, Bulma presiente que algo horrible le ha ocurrido a Vegeta. Piccolo, al comprobar que la energía de Bu ha desaparecido, regresa al campo de batalla. Cuando se encamina a rematar a Babidí, ve estupefacto cómo los cachos del monstruo comienzan a moverse. ¡Se convierten en diminutos Bu y se unen hasta regenerar al original! Piccolo huye a toda prisa hasta alcanzar a Krilín. Deben escapar cuanto antes, porque los niños son la última esperanza del planeta.



ABRAZO *Vegeta se despide de su hijo Trunks.*

BABIDÍ BUSCA VENGANZA

La idea de Mister Popo

Una vez recuperado, Bu ve a Babidí agonizando. No tiene intención de salvarle, pero el hechicero le recuerda que aún puede encerrarlo. Por eso lo cura con su poder. A continuación, el enfurecido Babidí jura que se vengará de Piccolo, Trunks y Goten. Piensa convertir la Tierra en un infierno hasta que salgan de su escondrijo. Mientras tanto, Goku ha vuelto en sí y se ha teletransportado junto a Piccolo y Krilín, que se ocultan en el palacio de Dende. Allí se entera de lo que ha ocurrido. Él por sí solo no puede vencer al monstruo, pero con Vegeta habría tenido una oportunidad gracias a la fusión. Entonces, Mister Popo le hace ver que Trunks y Goten podrían realizarla.

REGENERACIÓN *Bu no desaparece.*

Dando explicaciones

Mientras hablan del tema, el cielo se oscurece, pues Bulma ha invocado a Shenron. Goku se teletransporta para evitar que pidan los tres deseos, pero llega tarde y el primero ya se ha cumplido. Con él, han resucitado todas las víctimas de los malos, entre ellos Kibito. Goku se lleva a sus amigos al palacio de Dende y les pone al corriente de lo que ha ocurrido. Chichi y Bulma se desesperan por la pérdida de Gohan y Vegeta, respectivamente. De pronto, Babidí habla mentalmente a todo el mundo mediante su magia. Les explica quién es y qué quiere: a Piccolo, Trunks y Goten. Para que todos sepan que va en serio, Bu convierte en caramelos a los habitantes de una ciudad, se los come y luego hace desaparecer el lugar. Más tarde repite la escena. El entrenamiento de los niños debe comenzar ya o continuarán masacrando la población sin piedad.

SALVADO *Bu cura a Babidí.*

DINOSAUR KING

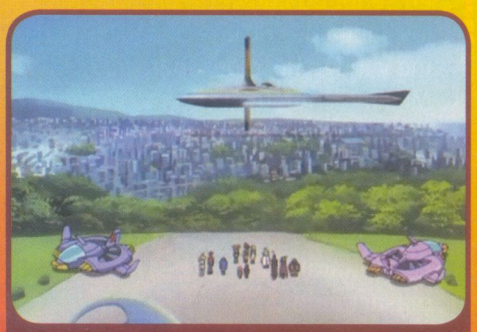
TODOS CONTRA EL TIRANOSAURIO NEGRO

JETIX

Ahora que el Team-D sabe que el verdadero enemigo es Seth, los chicos van a luchar contra él. Sin embargo, para derrotar a su Tiranosaurio Negro van a necesitar ayuda. ¿Colaborará la Gang Alpha en la batalla?

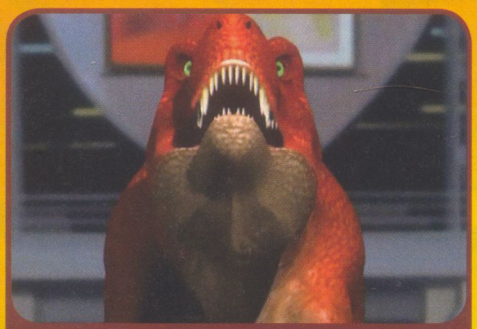
La amenaza final de Seth

A bordo de la máquina del tiempo, el doctor Zeta ordena luchar contra Seth. Pero el traidor cuenta con un mejorado Saurophaganax además de un dinosaurio terrible: un poderosísimo Tiranosaurio Negro. Sólo usando al primero, Seth derrota a los dinosaurios del doctor. A punto de ser aniquilados, Helga aparece con una nave. Ella se queda a luchar contra Seth mientras los demás huyen hasta el Dinolab. El doctor Zeta no quiere colaborar con el Team-D, pero sus nietos le obligan. La amenaza del Tiranosaurio Negro es demasiado importante como para luchar cada uno por su lado. Pocos minutos después, la nave Zeta llega a la ciudad y Seth deja libre al rey de los dinosaurios para que la destroce. El caos se apodera del lugar.



ATAQUE *Seth llega con su T-Rex a la ciudad.*

De nuevo en la nave



MIEDO *Terry alucina al ver al enorme Tiranosaurio.*

Max, Rex y Zoe sacan a luchar a Chomp, Ace y Paris. Por desgracia, la diferencia de tamaño y poder es enorme. La ayuda de los saurios de la Gang Alpha tampoco sirve de nada. Entonces Seth propone un trato: si le entregan todas las piezas de la piedra antigua que poseen, abandonará la ciudad. Los chicos no aceptan. De pronto, unos droids secuestran a Zoe y así se ven obligados a entregárselas. Seth cumple su palabra y se va, aunque no porque sea honrado, sino porque se ha dado cuenta de que ha gastado mucha energía. El Team-D y la Gang Alpha le siguen a escondidas y se adentran en la nave. Jonathan se encarga de los droids mientras los demás corren hacia el puente de mando. Pero más adelante otros droids los atrapan y encierran.

EL T-REX NEGRO

Seth ha estado investigando y experimentando con los dinosaurios. Manipulando su ADN, ha sido capaz de crear una nueva raza de dinosaurios mucho más poderosa. Gracias a ello, los saurios serían capaces de evitar la extinción y llegar al tiempo presente como dominadores absolutos del planeta. De ahí que haya creado a su T-Rex negro, un Tiranosaurio con manchas negras y cuyo poder es el fuego. Tiene mayor envergadura que un Tiranosaurio Rex normal y sus ataques son mucho más potentes. ¡Sin duda es el más temible de los dinosaurios, el rey!

La fusión de habilidades

Seth planea viajar a la era de los dinosaurios para que su T-Rex negro conquiste el mundo. De paso, piensa dejar allí a sus rehenes. Menos mal que Jonathan acude al rescate y logra liberarlos junto con Helga. A continuación, el doctor Taylor entra sigilosamente en el puente de mando y se lleva los "dinoholder". Sin ellos, Seth no puede conseguir la energía necesaria para viajar en el tiempo. Chomp y Ace unen fuerzas para combatir contra el Saurophaganax, pero ni sus mejores ataques le hacen daño. Entonces el doctor Zeta habla de la fusión de habilidades: si activan las cartas a la vez, sus ataques tendrán el doble de potencia. Max y Rex prueban a hacerlo, ¡y surge efecto! Así vencen a Saurophaganax, cuya carta se quedan.

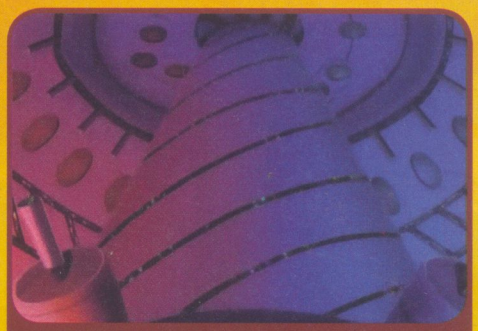
FUSIÓN *Max y Rex atacan a la vez con sus dinos.*

Un plan a la desesperada

Aunque los aliados creen que están aventajando a Seth en la batalla, la realidad es otra. El malvado ha clonado las piezas de la piedra y también ha creado un "dinoholder" propio con el que puede obtener veinte veces más poder de su Tiranosaurio Negro. Max y Jonathan se dirigen a la sala de máquinas, desde donde pretenden manipular los controles. El resto prepara una trampa: que el doctor Zeta atraiga al T-Rex negro hasta el puente de carga, que es suficientemente grande como para llamar a sus dinosaurios y multiplicar su poder con la fusión de habilidades. El científico lo logra y allí Ace, Paris, Terry, Spinny y Tank aguardan al Tiranosaurio Negro. Pero aún hay más. Zoe y Rex reparten sus cartas entre Rod, Laura y el doctor Zeta, y sacan a todos sus dinosaurios.

DINODROIDS *El disfraz no engaña a los droids.*

El desenlace de la batalla



REACTOR *La máquina del tiempo depende de él.*

Max envía a Jonathan al puente de carga para llevarles las cartas que él tiene. Al quedarse solo con Chomp, Seth los atrapa. Y lo que es peor, activa el proceso para viajar en el tiempo. De pronto, la ciudad comienza a cambiar de aspecto. Aparece vegetación por todas partes, ¡y dinosaurios! La máquina del tiempo ha traído la era de los dinosaurios hasta el presente. ¡La humanidad está en peligro! En un último ataque desesperado, el T-Rex negro es finalmente vencido. En la sala de máquinas, el colapso de energía de la nave devuelve el aspecto normal a la ciudad, a la vez que abre un agujero temporal en la sala. Tras forcejear con Chomp y Max, Seth cae en él y desaparece. La batalla ha acabado.

Lágrimas de despedida

De repente, en la sala de letargo de la nave aparecen el doctor Antiguo y Cretacia. Los padres de Rex despiertan y, sorprendidos, se reúnen emotivamente con su hijo. El doctor decide volver cuanto antes a su tiempo y Rex se irá con ellos. Además, Max y Zoe deberán separarse de Chomp y Paris. Aunque les duele, saben que es lo mejor para ellos. Con lágrimas en los ojos, Max, Zoe y el doctor Taylor se despiden de su amigo Rex. Teletransportados a casa, observan cómo desaparece la nave al lado de la señora Taylor, Reece y los señores Drake. Pero nada más desaparecer del cielo, una luz cegadora surge en el firmamento. ¿Qué es lo que ocurre? ¡Tendrás que esperar a la segunda temporada para saberlo!

REENCUENTRO *Rex puede abrazar a sus padres.*

LA BACKLANDER

Máquina del tiempo, Isla Zeta Point... y al final se llama *Backlander*. Ese es el verdadero nombre de la nave capitaneada por el doctor Antiguo y que estaba en poder del doctor Zeta. Una nave gigantesca que puede viajar en el tiempo. El doctor Zeta, Rod, Laura, Úrsula, Zander, Ed, Helga, Jonathan, Rex, Cretacia y él mismo vuelven a casa con ella. Antes de desaparecer, el poder de la nave arregla todos los destrozos que ha producido la lucha entre el Team-D y la Gang Alpha durante esos meses.

Tras partir de Gibral, el grupo de Shu se enfrenta a una peligrosa neblina en alta mar. La ayuda de Bouquet les salva de naufragar. Pero ahora, en su incursión en el reino de Grant, quizás no tengan tanta suerte.

COMBATE EN LA FRONTERA DE GRANT

El plan de entrada

PLAN *Entrarán en Grant a través de las montañas.*

El barco en el que viaja el grupo liderado por Zola llega a Mitia, una república que tiene frontera con el reino de Grant. El plan es adentrarse en territorio enemigo y llegar a la capital, donde se encuentra el castillo del rey Nene. Una vez allí, habrá que luchar para recuperar las siete páginas del Libro. Con tal de evitar el enfrentamiento hasta llegar a la ciudad, Zola decide cruzar una garganta en las montañas para alcanzar la frontera. Allí hay menos control de seguridad, pero, por contra, se trata de una trampa natural. Desconocen que en esos mismos momentos, el general Logi está planificando cómo deshacerse de ellos. A sabiendas de que intentarán cruzar la frontera, él mismo va a participar en la caza.

Cruzando la peligrosa garganta

Valiéndose de sus sombras, Zola, Shu, Kluke, Marumaro, Yiro y Bouquet avanzan por entre las montañas. Gracias a ello, evitan problemas y además ahorran tiempo. Sin embargo, cuando por fin se acercan a la frontera, el general Logi aparece ante ellos. Lo acompañan dos miembros del ejército del rey Nene, Gilliam y Cynthia. Zola ordena a los demás marchar al punto de encuentro, mientras que ella atrae la atención de los enemigos. Yiro se queda atrás para apoyarla y acaba enfrentado a Cynthia y su sombra, Yarovit. En cuanto a Gilliam, él sale detrás de Shu, Kluke y Marumaro volando sobre Yuffir. Además, Schneider sigue de cerca a Bouquet. Así pues, parece que Zola y Logi van a volver a enfrentarse.

INTERCEPTADOS *Logi y sus hombres les cortan el paso.*

SOMBRAS NEGRAS

Lord Nene investigó acerca de las sombras durante largo tiempo. Fruto de su vasto conocimiento en la materia, finalmente ha sido capaz de desarrollar un sistema de creación artificial de sombras. Ahí radica la clave de sus planes de conquista, puesto que esas sombras le permiten obtener un poder inmenso a través de sus leales robots del ejército de Grant. Sin embargo, no todas las sombras son iguales. Existe un tipo especial de sombras, las sombras negras, cuyas habilidades son muy superiores a las de las sombras normales. Todas las que posee el escuadrón independiente de Logi pertenecen a esta clase especial.

Combates en zona montañosa

Al saber que hay más esbirros de Logi acechando a sus compañeros, Zola abandona el combate. Pronto encuentra a Shu, a quien encarga iniciar el plan C, aunque solo Yiro lo conoce. Ella debe quedarse atrás para luchar contra Lemaire. El combate resulta de lo más igualado. Simultáneamente, Marumaro y Kluke se enfrentan a Gilliam, mientras que Yiro hace frente a Cynthia. Por otro lado, Andropov ha alcanzado a Shu y le cede el turno de lucha al general Logi. El combate se sucede a un ritmo muy alto de golpes y contraataques. Respecto a Bouquet, la sombra de Schneider comienza a lanzarle flechas que le despedazan poco a poco la ropa. Cuando está a punto de recibir la última salva de flechas, cae en la cuenta: si se desnuda, podrá hacerse invisible. ¡De esa forma logra huir de su enemigo!

El fin de la primera batalla

DERROTADO *Zola vence sin paliativos a Lemaire.*

Paulatinamente, los combates van llegando a su fin. La primera en acabar es Zola, que derrota a Lemaire haciendo valer su mayor experiencia en el duelo de sombras. A continuación, Shu se llena de confianza en sí mismo para despertar el poder latente de Blue Dragon, lo que obliga a Logi a recular. La llegada de Zola le permite huir tras despistar momentáneamente al general. Con Shu fuera de su alcance, Logi opta por ordenar la retirada de su escuadrón. A pesar de que probablemente habrían vencido a la mayoría de compañeros de Zola y Shu, Gilliam, Cynthia, Andropov y Schneider acatan la decisión de su superior y desaparecen de la garganta de la montaña. Por el momento, el grupo de Shu puede tomarse un respiro mientras sigue adelante con su plan. Aunque el enemigo ya está advertido y su próximo rival va a ser igual de duro: el comandante Dragunov.

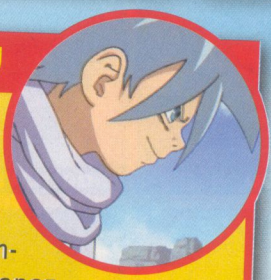
EL ESCUADRÓN DE ACCIÓN INDEPENDIENTE

LOGI

El líder del escuadrón. El general tiene bajo su mando a un grupo de usuarios de sombras que cumplen sus órdenes sin rechistar. Inteligente y hábil en la lucha, Logi quiere derrotar como sea a Zola, causante de la cicatriz de su rostro. Lord Nene confía en él, aunque Logi no es el más fuerte de sus esbirros.

SOMBRA: Valquiria

ANDROPOV



Ejerce tareas de reconocimiento del terreno. A ello le ayuda su sombra, pues es capaz de separar partes de su cuerpo para vigilar la zona y espiar a los rivales. Andropov posee una mente privilegiada y es el miembro del escuadrón que va más a su aire. No parece sentir mucha simpatía por sus compañeros.

SOMBRA: Alben

GILLIAM

Prepotente y chulo, ostenta el cargo de capitán del ejército. Sigue a Logi con lealtad, a pesar de que no le gustan muchas de sus decisiones. Aun así, es consciente de la diferencia de poder entre ambos y le obedece. Su sombra es un ser alado capaz de volar a una velocidad endiablada. Así evita que sus rivales huyan.

SOMBRA: Yuffir

CYNTHIA

Bajo una apariencia de seguridad y temple se esconde un manojo de nervios a la mínima que alguien la trata de "señora". Ella se considera joven y hermosa. Pese a su vanidad, resulta una enemiga dura de pelar. Su sombra, Yarovit, tiene la capacidad de extender diversas partes de su cuerpo a modo de tentáculos.

SOMBRA: Yarovit

LEMAIRE

Domina la lucha con espada, aunque no llega al nivel de Logi. Considera a Zola como un trofeo y por eso se enfrenta a ella. Es un presuntuoso que solo piensa en sí mismo, en alcanzar la gloria. No duda en hacer trampas. De hecho, Deucalión posee varias armas escondidas, como la cadena que sale de su escudo.

SOMBRA: Deucalión

SCHNEIDER

Un tipo frío y calculador, siempre ataca por sorpresa y no se deja ver en la batalla hasta que ha obtenido cierta ventaja. Se trata del miembro más violento del escuadrón, ya que disfruta apabullando a sus rivales. Su sombra utiliza un arco con el que dispara distintos tipos de flechas, todas ellas peligrosas y letales.

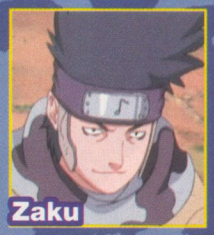
SOMBRA: Isabel

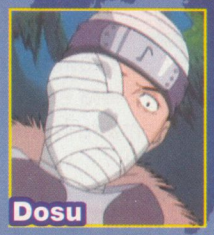
TODOS LOS POR BANDOS

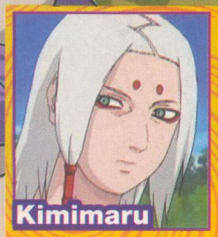
Orochimaru y sus servidores

Este equipo pone a prueba la fuerza del equipo 7

Kin

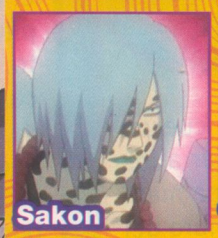

Zaku

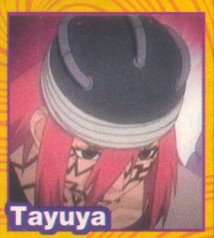

Dosu


Kimimaru

Jirobu

Kidomaru


Sakon

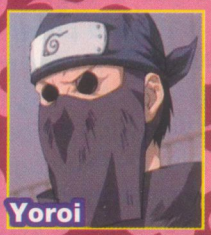

Tayuya

Kimimaru y sus compañeros dan mucha guerra al equipo de Shikamaru

Kabuto

Kabuto es el más fiel servidor de Orochimaru

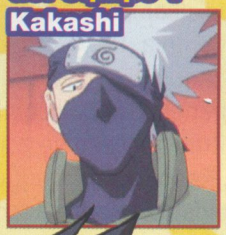
Misumi


Yoroi

Hermano de Sasuke

Itachi

Instructor del equipo 7


Kakashi

Pakkun

El perro ninja de Kakashi

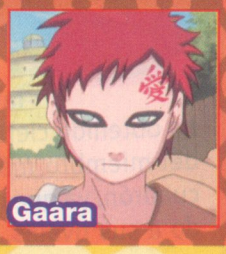
Sasuke

Karua

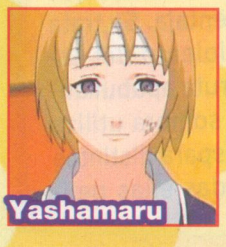
La difunta madre de Gaara

Baki

Temari


Gaara

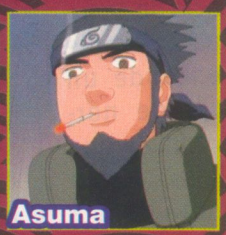
Kankuro

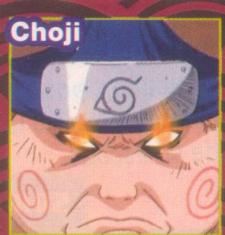

Yashamaru

El tío de Gaara se ocupa de él

Equipo 10

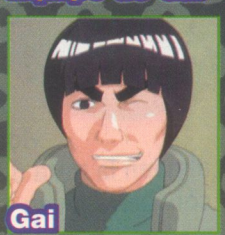
Ino


Asuma


Choji

Shino

Equipo de Gai

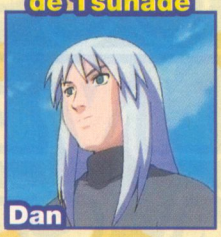

Gai

Tenten

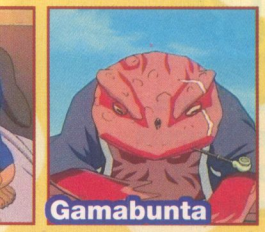
© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

NINJAS

En esta doble página te presentamos una visión general de los ninjas más importantes del mundo de Naruto divididos por grupos.


Novio de Tsunade

Dan


Gamabunta

Jiraiya

El maestro de Naruto

Nawaki

Hermano de Tsunade

El Cuarto Hokage

El Tercer Hokage

El Primer Hokage

La Quinta Hokage

Enma, el gran rey mono

El Segundo Hokage

Los Hokage

Ayuda al Tercer Hokage en la lucha contra Orochimaru

Naruto

Equipo 7

Sakura

NARUTO

Maestro de la Academia Ninja

Iruka

Nieto del Tercer Hokage

Konohamaru

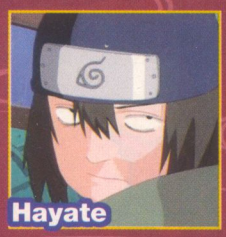
Examinadores

Ibiki

Anko

Ebisu

Genma


Hayate

Raido

El padre de Neji

Hizashi

El padre de Hinata

Hiashi

Equipo 8

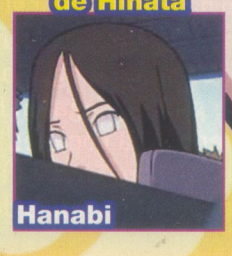
Shino

Kurenai

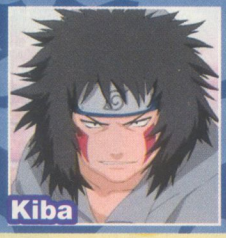
Rock Lee

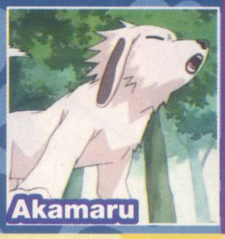
Neji

La hermana de Hinata


Hanabi

Hinata


Kiba


Akamaru

¿QUIÉN CONVENCERÁ A SHUN?

Dan y sus amigos empiezan a cansarse de los ataques de Máscara. Por eso quieren cumplir aquello de "la unión hace la fuerza" y buscan aliarse con un viejo amigo, el ex campeón Shun. Pero no va a ser tarea fácil.

En busca de una alianza

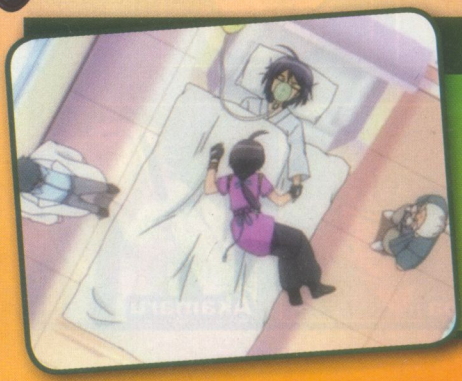
TRAMPA *Son amenazados por el abuelo de Shun.*

Máscara sigue manipulando a jugadores de Bakugan para enfrentarlos con Dan y sus amigos. Hartos, el equipo de luchadores Bakugan decide reunir monstruos de los seis elementos. Después de que Julie consiguiese a Gorem, les falta un Darkus y un Ventus. Entonces Marucho les recuerda quién tiene un Bakugan de elemento Ventus. ¡Shun, el antiguo campeón! Dan no está de acuerdo en pedirle ayuda, algo que Runo y Marucho no entienden. Al fin y al cabo, ellos dos fueron los creadores del juego. A sus espaldas, Runo y Marucho visitan a Shun para exponerle la situación. Entran con mucha facilidad, pero pronto comienzan a encontrarse con las trampas de la casa. Es cosa del abuelo de Shun, un viejo maestro ninja.

Un solitario muy tozudo

Una vez quedan atrapados, el anciano se muestra ante ellos. El hombre es testarudo y no les deja ver a su nieto. Teme que lo convenzan de volver a jugar al Bakugan. De pronto, los ataca con su espada de madera, pero los chicos activan el campo de batalla Bakugan para deshacerse de él. Al fin pueden ver a Shun, que se encuentra en el tejado de la casa. El chico no parece muy feliz de verlos. Después de que Runo y Marucho le expliquen la situación, Shun rechaza su propuesta. Él no juega en equipo. A continuación, los echa. Su Bakugan, Skyress, intenta hacerle entrar en razón. Aunque Shun se mantiene en sus trece, lo que sí acepta es su reto. Si le derrotan, se unirá a ellos. Si no lo consiguen, deberán dejarle en paz.

PENSATIVO *Shun contempla la luna con Skyress.*



LOS MOTIVOS DE SHUN

Dan no entiende cómo Shun ha podido dejar el Bakugan. De ser el número uno indiscutible, ahora está sexto en la clasificación mundial y sigue bajando. La enfermedad de su madre tiene la culpa. Como está ingresada desde hace tiempo, Shun vive con su abuelo. El anciano no le permite jugar al Bakugan, porque quiere que estudie y se convierta en un guerrero ninja como él. A pesar de que su madre le regaló a Skyress, Shun no ha podido usarlo. Skyress lo comprende y permanece a su lado. Sabe que algún día Shun deberá tomar una decisión definitiva sobre el Bakugan.

PRIMER COMBATE: RUNO Y MARUCHO VS SHUN

En cuestión de segundos, el Halconero de Shun vence a Garra Terrorífica de Marucho. Runo saca entonces a Saurio mientras Marucho usa a Límulo. Tienen un plan, pero este fracasa a las primeras de cambio. Shun utiliza un segundo Halconero. Las cosas van mal para los chicos, así que Tigrera pide salir a luchar. Runo la pone en el campo de batalla y entonces Shun hace lo propio con Skyress. Los tres Bakugan de Shun ponen en aprietos a sus rivales, a los que acaban venciendo sin demasiados problemas. Al verlo, Marucho idea una forma de contraatacar con Preyas. Se deshace de un Halconero y Tigrera vuelve a la lucha derrotando al segundo. Ya sólo queda Skyress. La unión de Preyas y Skyress tiene más poder que el Bakugan de elemento viento. Aun así, Shun es demasiado bueno y logra llevarse la victoria.

DUELO *Shun da una oportunidad a los chicos.*

PODEROSO *Skyress tiene una enorme fuerza.*

UNIDOS *Tigrera y Preyas luchan juntos, pero ni así.*

SEGUNDO COMBATE: DAN VS SHUN Y MÁSCARA

EQUIPO *Shun se alía con Máscara contra Dan.*

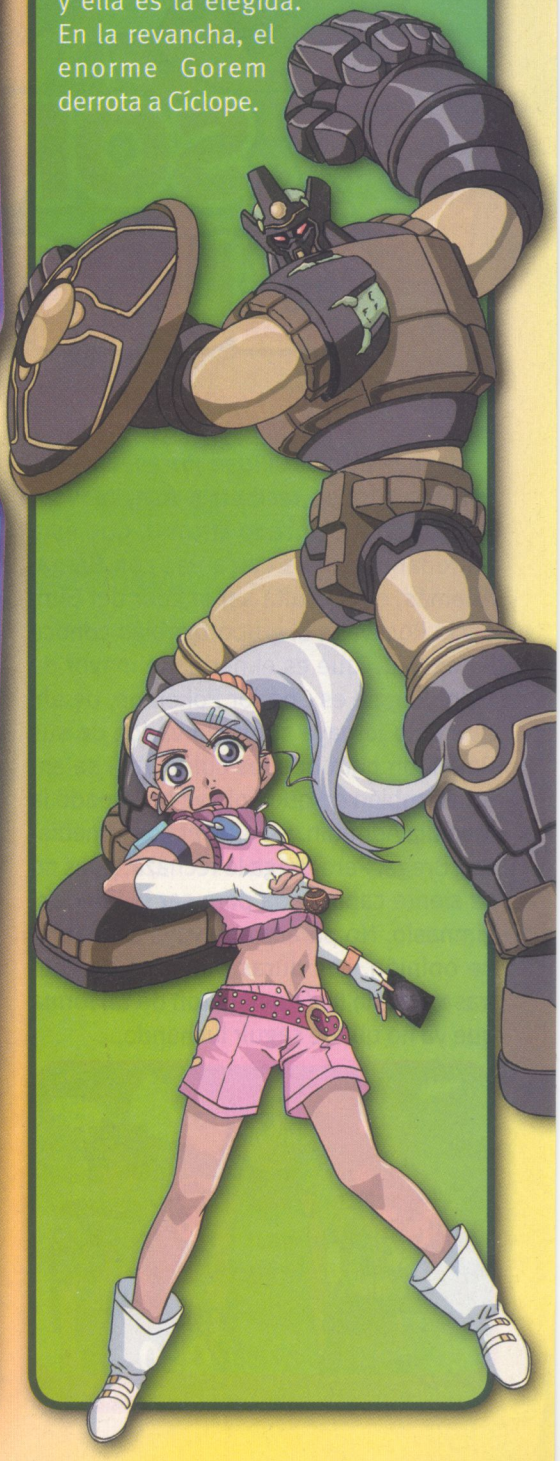
BATALLA *El combate resulta feroz con tanta bestia.*

CAMBIO *Skyress y Drago echan a Máscara del duelo.*

Tras enterarse de la visita de Runo y Marucho, Dan también va a ver a Shun. Allí también se encuentra Máscara. Dan se pone bravo y se enfrenta a los dos a la vez. En un instante, el Laserman de Máscara envía a la dimensión desconocida a Escorpión. Shun entra en escena con Monarus, que vence a Garganoide también en un momento. A Dan ya sólo le queda Drago, mientras que sus rivales conservan a todos sus Bakugan. El problema crece cuando Máscara presenta a Hidranoide, el Bakugan de tipo Darkus más poderoso. Shun salva a Drago, para ver luego cómo Hidranoide envía a la dimensión maldita a Ripper. A Máscara le da igual perderlo. Dan basa su estrategia en que Shun se alíe con él. ¡Y así sucede! Entre Skyress y Drago consiguen detener a Hidranoide. Tras la eliminación de Máscara, el combate prosigue. La victoria final es para Shun, que toma la decisión de volver a jugar al Bakugan.

EL GOREM DE JULIE

Julie no suele luchar, pero acepta enfrentarse a su amigo de infancia Billy. El chico es un auténtico bocazas. Tiene un Bakugan parlante, Cíclope, y está entre los 20 mejores jugadores del mundo. Por eso, aunque Julie planta cara, pierde el duelo. Julie se muere de rabia. Con lo buen chico que era de pequeño, y lo chulo que se ha vuelto. Al día siguiente, Julie encuentra en su habitación a Gorem. El Bakugan estaba buscando a alguien compatible y ella es la elegida.
En la revancha, el enorme Gorem derrota a Cíclope.



Pokémon

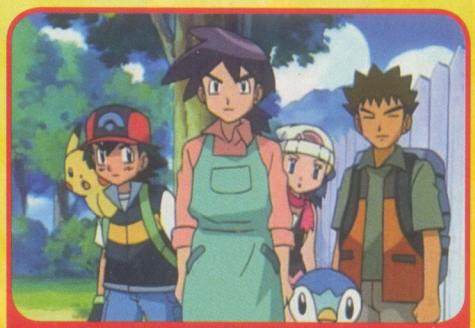
JETIX

Después de abandonar Pueblo Sosiego, los chicos se dirigen hacia Ciudad Rocavelo. Por el camino visitan un café de doncellas, el balneario de una amiga de Maya, una ciudad con unos problemáticos Gligar y un desierto donde habita un Hippoudon.

SORPRESAS EN CIUDAD ROCAVELO

La insegura líder de gimnasio

Nada más avistar Ciudad Rocavelo, unas esferas aurales reciben a Ash, Maya y Brock. Las ha lanzado Lucario, que está entrenando en las cercanías con Brega. Además, ella resulta ser la líder del Gimnasio Rocavelo. El grupo también conoce a Reggie... ¡que es el hermano mayor de Polo! Reggie es Criador Pokémon, de ahí que Polo le haya confiado varios de sus Pokémon para que los cuide. Ash se entera también de que Polo ya ha ganado la Medalla Adoquín, así que reta de inmediato a Brega. Pero Brega lo rechaza, pues no se siente capacitada para ser la líder del gimnasio. No parece que vaya a cambiar de opinión. Las duras palabras de Polo tras vencerla la desanimaron de tal forma que ya no quiere seguir luchando.

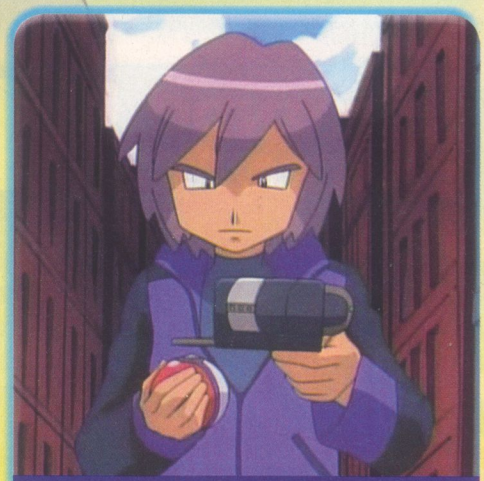


REGGIE *Es más simpático que su hermano Polo.*

Animando el gimnasio

CONFIANZA *Brega y Lucario se enfrentan a Ash.*

Maya le explica que ella ha sido eliminada en la primera ronda de dos Concursos Pokémon consecutivos, pese a lo cual sigue adelante. Brega se siente identificada. De vuelta a casa, ven que Ash se está enfrentando a Reggie. El tremendo duelo, que gana Ash, anima a Brega a volver a luchar. Mientras vence a Maya en un emocionante duelo, Ash aprovecha para que Reggie enseñe a Staravia el ataque Pájaro Osado. Aunque ambos están motivados, Ash consigue una ventaja de dos victorias. Entonces Lucario empata al vencer a Staravia y Chimchar. En un espectacular combate definitivo, Buizel y Lucario acaban empatando, ya que se desmayan a la vez por el esfuerzo. Pese a no haber ganado, Brega le entrega la Medalla Adoquín a Ash.



Reencuentro con Polo

Mientras Ash se encuentra en una ciudad donde hay un grupo de problemáticos Gligar, Polo y él se reencuentran. El rival del entrenador de Pueblo Paleta quiere capturar a Gliscor, un Pokémon líder y poderoso. Para ello cuenta con Weavile y Electabuzz, cuyos ataques buscan debilitar al Pokémon volador. Cuando Gliscor confía en Ash para volver al bosque, baja la guardia y Polo lo captura. Ash, que consigue entonces a Gligar, sigue pensando que Polo es un Entrenador Pokémon odioso.

LOS 5 EPISODIOS MÁS REFRESCANTES DE SERGEANT KERORO

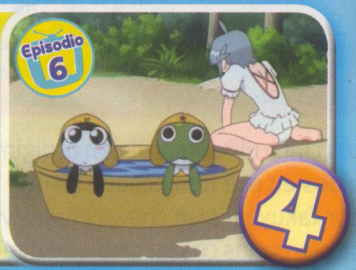
El verano está llegando a su fin. Para la tropa Keroro es una buena época debido a la humedad, pero aun así les gusta estar fresquitos. ¿Recuerdas los momentos más refrescantes de Keroro y compañía?

¡FUYUKI CONOCE A UNA CHICA!

Keroro planea conquistar el vasto mar con el submarino Road Ranger. Pero la familia Hinata y Koyuki se unen a la tropa, así que acaban yendo a la playa. Fuyuki conoce a una chica que resulta ser una sirena. Pertenece a los Nontroma, los habitantes del fondo marino.

¡LA ESTRATEGIA TROPICAL DE MOMOKA!

Momoka se llena de valor para invitar a Fuyuki a una isla propiedad de los Nishizawa. Sin estar invitados, se apuntan Aki, Natsumi y las ranuchas. Los intentos de Momoka por ligarse a Fuyuki en ese paraíso tropical fracasan. Keroro descubre que el mar tiene sus peligros.

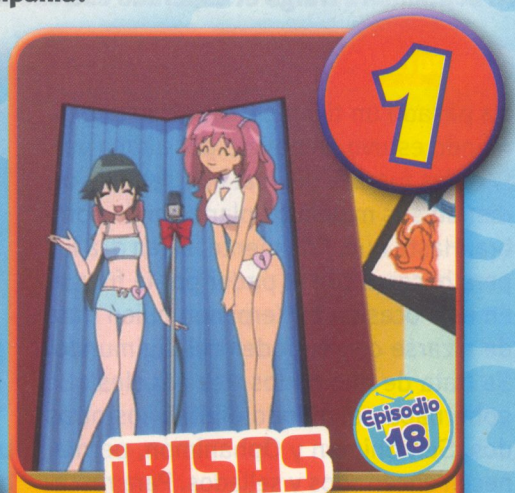


¡PELEA ACUÁTICA DE KERORO CONTRA NATSUMI!

Es el primer día de piscina en el instituto y la tropa Keroro se presenta cuando Natsumi está haciendo clase. Keroro la reta a una carrera y gana sobrado, que para algo es una rana. Aun así, Natsumi está alegre porque bate el récord de la escuela.

¡LA GRAN OPERACIÓN SUBACUÁTICA!

El agua es la mejor forma de combatir el calor. Con una máquina de Kururu, la tropa sustituye el oxígeno de la casa de los Hinata por agua. Los pokopenses se apuntan, ya que pueden respirar y hablar bajo el agua. Una experiencia refrescante.



¡RISAS EN BIKINI!

Keroro desea la maqueta de colección que entregan como premio en el concurso humorístico de la playa de Azadón. Con un invento de Kururu convierten a Natsumi en adulta para poder ir y, una vez allí, la hacen participar. El humor ayuda a olvidar el calor, o eso dicen. Como Natsumi habla igual que una macarrilla por culpa de otra máquina diabólica del alférez, el público queda entusiasmado. Lo malo es que Koyuki y ella ganan el concurso con sus chistes... ¡y la maqueta era el segundo premio!

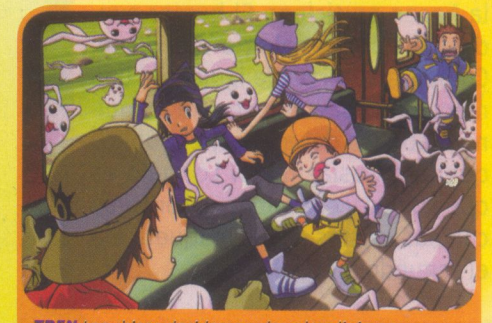
JETIX

NIÑOS ELEGIDOS Y ESPÍRITUS DIGITALES

Jetix prosigue con la emisión de las antiguas series de la saga *Digimon* a la espera de que su cambio a Disney XD en septiembre traiga el esperado estreno de la quinta serie, *Digimon Data Squad*. ¿Te acuerdas de *Digimon Frontier*?

La batalla más espectacular

Ha pasado un tiempo desde que el digimundo estuvo en peligro por última vez. Pero las fuerzas del mal han seguido urdiendo sus maléficos planes en la sombra. Hasta que, finalmente, salen a la luz para hacerse con el poder por la fuerza. En esta ocasión es Kerpimon quien trata de alzarse con el poder del digimundo. Se trata de uno de los tres ángeles que gobernaban el mundo digital. Los otros dos, Seraphimon y Ophanimon, permanecen encerrados y sellados. Para rescatar a ambos y evitar que Kerpimon logre su objetivo, un valiente grupo de digimon contacta con los niños elegidos. Les envían un mensaje al móvil citándoles en la estación de tren. Cuando suben al vagón, descubren que es el digimon Trailmon. Tras las explicaciones de Bokomon y Neemon, deciden unirse a la batalla.

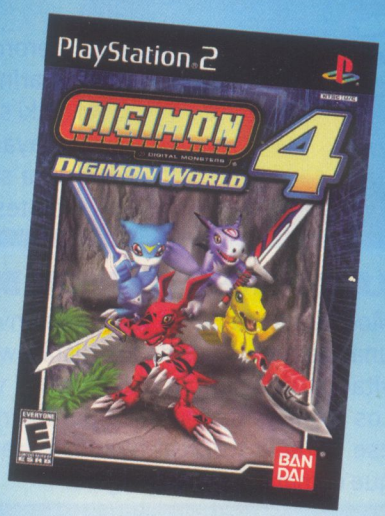


TREN *Los chicos deciden ayudar a los digimon.*

Los nuevos niños elegidos

GUERREROS *Los niños luchan como espíritus digitales.*

Los cinco niños que viajan al digimundo subidos en ese tren acaban siendo liderados por Takuya. Es un chaval impulsivo, que no se piensa las cosas, sino que directamente actúa. Su tozudez le lleva a discutir a menudo con Koji, otro terco de cuidado. Este chico se muestra distante al principio, pero luego se hace muy amigo de sus compañeros. La única chica del grupo es Zoe, que aunque nació en Japón, ha pasado la mayor parte de su vida en Italia. Hace poco que ha regresado y se siente fuera de lugar. Pero al conocer a los chicos, se anima. A J.P. le gusta Zoe y no lo oculta. Envidia a Takuya y tiene miedo de quedarse solo. Finalmente está Tommy, el más pequeño. Admira a Takuya y poco a poco aprende a confiar en su poder. Los niños son poseídos en la lucha por cinco espíritus digitales legendarios que les otorgan increíbles poderes.



LOS VIDEOJUEGOS

Como es lógico, la saga Digimon también dio en su momento el salto a las consolas. Las más agraciadas fueron PlayStation y GameBoy Advance. En plena vorágine de productos derivados de la serie, a España llegaron algunos de ellos. Tal vez el que más éxito obtuvo fue el *Digimon World 4* de PlayStation 2. En los últimos años se han seguido realizando juegos, basados ahora en *Digimon Data Squad*. Puedes apostar a que una vez se estrene la serie animada, nos llegará alguno de los juegos pertenecientes a Nintendo DS.

LOS 5 RIVALES MÁS TEMIBLES DE LA BANDA DE LUFFY

A lo largo de casi 200 episodios, han sido bastantes los enemigos a los que han tenido que derrotar Luffy y sus compañeros. Aquí te recordamos a los cinco probablemente más poderosos.

5 ARLONG ESCUALO

Desde Arlong Park mantenía a raya toda la isla donde se encontraba el pueblo de Nami. Además, obligaba a la pelinaranja a trabajar para él como cartógrafa. Desesperada, Nami le pidió ayuda a Luffy y en una batalla colosal, Luffy destruyó al hombre-pez y la sala donde la encerró de niña.

4 CAPITÁN MALHUMO

Este tenaz miembro de la Marina la tiene tomada con Luffy. Desde su primer encuentro en Loguetown, ha seguido la pista a la banda del sombrero de paja. El Gobierno Mundial lo ascendió por salvar Alabasta, aunque él contó la verdad. Su poder del humo resulta letal... y aún persigue a Luffy.

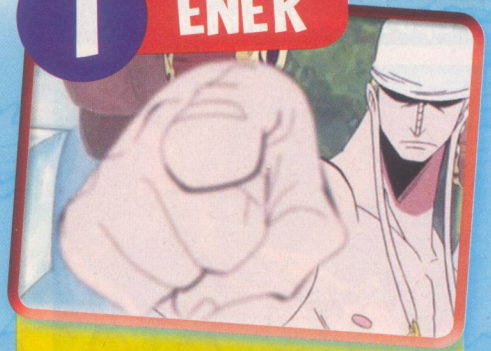
3 DON CERO/COCODRILO

El líder de la Banda Baroque promovió una sangrienta rebelión en Alabasta engañando a sus habitantes. La princesa Viví Nefertari se infiltró en ella y luego Luffy la ayudó. El pirata de goma lo derrotó tras una pelea brutal. Por su poder de la arena, era un casi invencible en el desierto.

2 OJOS DE HALCÓN

Mihawk Delacure es miembro de los siete grandes piratas. El espadachín Ojos de Halcón apareció en el restaurante flotante Baratie persiguiendo a Don Krieg. Allí derrotó apabullantemente a Zorro. Le dejó una dolorosa cicatriz en su orgullo y en su abdomen, pero no lo mató.

1 ENER



Este megalómano posee el poder de la electricidad. Llegó a Skypiea, la isla del cielo, tras destruir su propia isla natal. Tenía como objetivo hacerse con el poder mientras se preparaba para conquistar al "vearth" sin límite. O sea, tierra firme. Echó del poder a Ganfor y provocó un reinado del terror. La banda de Luffy, intentando evitar un baño de sangre en la isla del cielo, se enfrenta a sus seguidores celestiales. La batalla final se produce en la ciudad perdida de Shandora y la ansiada campana de oro tiene un papel fundamental, puesto que un letal puñetazo de Luffy estrella a Ener contra ella, haciéndola resonar en toda Skypiea e incluso en la mitad de Jaya que quedó en tierra firme.

Selecta Visión

Selecta Visión se fue de vacaciones durante julio, pero nada más volver ya nos trae dos nuevas entregas de las películas de Bola de dragón Z. Con los volúmenes 5 y 6 ya disponibles, la colección encara su recta final.

Dragon Ball Z Las películas Vol. 5

Un tipo súper increíble

En el periodo de paz siguiente a la derrota de Cell, un ricachón idea un torneo de artes marciales como regalo de cumpleaños para su hijo. En él participan el adolescente Gohan, el Trunks del futuro, Piccolo, Krilín y Ten Shin Han, entre otros. Quien gane se enfrentará en la final al gran campeón Mister Satán. Para la ronda final, Gohan, Trunks y Krilín deben pelear con extraños rivales. Pronto se dan cuenta de que no son tipos normales. Es la banda de Bojack, unos extraterrestres que pretenden conquistar el planeta. Bojack fue sellado por los dioses de las cuatro galaxias en el pasado, pero cuando Cell explotó en el planeta de Kaito, el sello quedó inutilizado. Ahora, sin Goku a su lado, Gohan debe dirigir una nueva batalla por el futuro de la Tierra.

Los guerreros nunca duermen

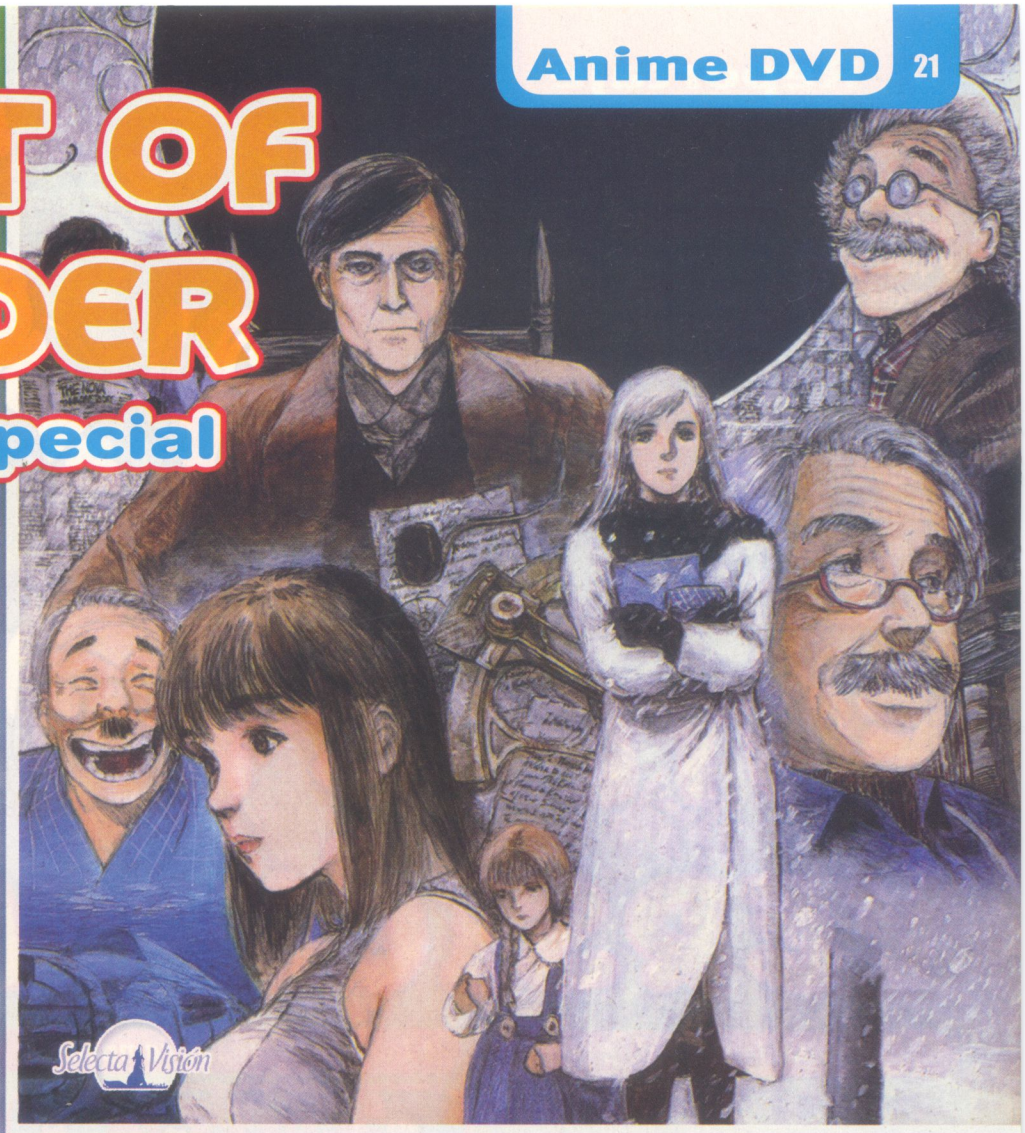
Como Videl se ha empeñado en ver al dragón Shenron, los niños Goten y Trunks la ayudan a encontrar las bolas de dragón. En su búsqueda, viven una increíble aventura en una aldea, a la que libran de un enorme dinosaurio. Lo malo es que durante esa aventura Goten rompe sin querer parte de un gran bloque de hielo. Eso despierta a alguien que lleva siete años dormido en su interior. ¡Ni más ni menos que Broly! El guerrero del espacio tiene ansias de venganza y, como Goku ya no está entre los vivos, piensa tomarse la venganza con su familia y el planeta entero. Videl, Goten y Trunks prueban a hacerle frente, pero no tienen poder suficiente. Pronto llegan refuerzos. Los dos hijos de Goku van a demostrar que la Tierra sigue teniendo defensores de primer nivel.

Dragon Ball Z: las películas, volumen 5

102 minutos
2 DVD9 / NR-7
Audio: español, catalán, euskera y japonés
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística y Notas de producción
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 26 de agosto de 2009
Precio: 17,95 euros

SPIRIT OF WONDER

Edición especial



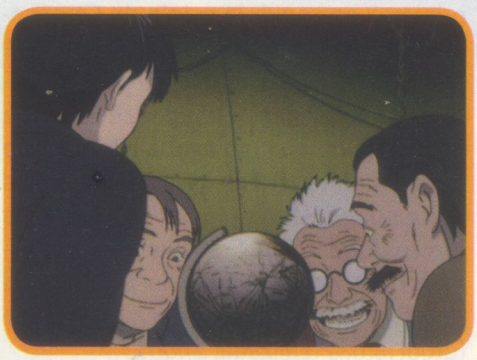
Pocas veces la ternura y la imaginación se alían de forma tan perfecta en una historia de ciencia ficción como en este *Spirit of Wonder* que Selecta Visión recupera en formato Super Jewel Box. ¿Te apetece viajar a Marte?

El local de Miss China

En el pueblecito costero de Bristol, allá por mediados del siglo XX, una muchacha asiática dirige un pequeño bar-restaurante que también usa como casa de huéspedes. China es hermosa y tiene carácter, de forma que ha sabido domar a unos clientes rudos habituados a la vida en el mar. Su único huésped fijo es Breckenridge un joven científico que constantemente paga tarde el alquiler y que se dedica a crear inventos inútiles. En ello le ayuda un chico del pueblo, Jim, que es aprendiz de relojero. Los dos están enamorados de China, pero ninguno se atreve a dar el paso. Y mientras tanto, ella cree que a Jim le gusta la chica de la floristería y que Breckenridge no tiene más ojos que para la ciencia.

El club de los muchachos científicos

Cuando eran niños, un grupo de amigos formó el club de los muchachos científicos. Eran chavales a los que les apasionaban las ciencias, especialmente la astrología. Su objetivo era viajar a Marte. 50 años después, ya ancianos, estos soñadores tienen todo listo para llevar a cabo el sueño de sus vidas. Pero la nave con la que podrán llegar al planeta rojo no es lo único que Cooper, Gordon y Shepherd han estado estudiando durante tantas décadas. Entre ellos y Breckenridge tienen varias máquinas capaces de causar inauditas consecuencias. Como la que empequeñece a China hasta hacerla diminuta. O un proyector holográfico que crea un mundo alternativo en el que todos sus deseos se hacen realidad. Las maravillas de la ciencia nunca dejan de sorprender.



Spirit of Wonder

90 minutos
1 DVD9 / NR-7
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística y "Miss China y sus copas de saque"
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento:
17 de junio de 2009
Precio:
14,95 euros

Aprovechando el comienzo de la temporada futbolística y que este año promete emociones fuertes con el FC Barcelona defendiendo Liga y Copa del Rey, el Real Madrid reforzado con jugadores de talla mundial para asaltar los títulos y un grupito de equipos (Atlético de Madrid, Villarreal, Valencia CF...) deseando dar mucha guerra, aquí tienes un reportaje especial sobre los mejores animes de fútbol.

FÚTBOL EN VERSIÓN ANIME

La leyenda de Oliver y Benji

El fútbol no es un deporte excesivamente popular en Japón. El béisbol, el sumo o el judo son mucho más seguidos. Pero desde comienzos de los 90 el interés por el balompié ha ido creciendo año tras año. Podría decirse que parte de la culpa la tiene una obra que triunfó en los años 80 e hizo florecer en los infantes nipones la pasión por el balón de fútbol. Nos referimos a *Captain Tsubasa*, o como se conoce en España, *Campeones*. Los emocionantes partidos de nuestros Oliver y Benji han tenido series de televisión, películas, episodios para su venta directa en vídeo, videojuegos y un manga con distintas sagas que aún hoy se sigue publicando en Japón. En el país imperial, *Captain Tsubasa* es ampliamente conocido, igual que en el mundo occidental donde el fútbol sí apasiona.

EMOCIÓN *Oliver y Mark protagonizaron grandes duelos.*

A la sombra de los campeones

MEDIOCRES *Rafael revoluciona el equipo de Rudy.*

No fue el primer manga ni el primer anime sobre fútbol, pero sí dio el espaldarazo definitivo para que apareciera más en el manga y anime deportivo. Y claro, en un país como el nuestro, donde el balompié forma parte de la vida diaria de millones de habitantes, las televisiones le dieron cancha a las series animadas. Una de las primeras en seguir la estela de *Campeones* fue *Supergol*. Incluso en el doblaje se incluyó un guiño a aquella: el protagonista decía proceder del San Francis... que era el equipo en que jugaba inicialmente Benji. Durante el resto de la década de los 90 se pudo disfrutar de *Supercampeones* (no confundir con el remake de *Campeones*), *Goleadores*, la fantasiosa *La liga del dragón* y la posiblemente mejor serie de fútbol jamás realizada, *Shoot!*.

Las últimas series en llegar

Con el cambio de década –y de siglo–, el ritmo de llegada de series futboleras ha sido mucho menor. Más allá de *Campeones hacia el Mundial*, la última adaptación televisiva de las aventuras de Oliver Aton y sus amigos, pocas series más hemos podido ver. En 2007, Localia emitió *Offside*, que pasó con más pena que gloria. Curiosamente el protagonista, Goro Kumagaya, jugaba de portero en vez de delantero goleador, como es habitual. Ya en 2008, con motivo del Mundial de Alemania, Cuatro estrenó la serie *Dream Team*. Ahora bien, mientras que hemos podido disfrutar de bastantes series animadas, los mangas de fútbol escasean. *Captain Tsubasa, las aventuras de Oliver y Benji*, *Supergol* y *Hungry Heart* son los dos únicos títulos que nos han llegado.

TRIUNFO *El gol de la victoria provoca la euforia.*

CAMPEONES

Oliver Aton acaba de mudarse y lo primero que hace es salir a darle patadas al balón. Quiere jugar a fútbol en el San Francis, un equipo buenísimo, pero por el camino conoce a un grupo de niños de su edad que juegan en el peor equipo de la ciudad: el Newppy. Como el San Francis tiene a un portero imbatible, Benji Price, Oliver acaba optando por jugar con el Newppy y así retarlo. Tras un vibrante partido en el que Oliver bate al prepotente Benji, se forma el Newteam. En él juegan los mejores chavales de la ciudad, ya que el Newteam participará en el torneo nacional interescolar. En él, Oliver y sus compañeros se las verán con fabulosos jugadores de todo el país, como Julian Ross, los gemelos Derrick, Phillip Callaghan o "el tigre" Mark Lenders. Con el tiempo, Oliver es nombrado capitán de la selección juvenil japonesa y prosigue su evolución para ser algún día uno de los mejores futbolistas del mundo.

ANIME:
Selecta Visión
(4 packs)
MANGA:
Ediciones Glénat
(37 tomos)

SUPERGOL

El club de fútbol de la escuela Kitahara es un desastre. Salvo Masaru, el portero y capitán, el resto del equipo no se toma en serio los entrenamientos y no muestran aptitudes para el juego. Son, de largo, el peor club de toda la ciudad. Pero esto cambia con la llegada de Kakeru. El chico es un as con el balón en los pies que antes jugaba en el todopoderoso equipo de los Halcones. Con la alegría y la confianza que Kakeru infunde en el equipo, la escuela Kitahara reta a los Diablos Rojos, el mejor equipo de la ciudad. Allí juega Uesugi, un portero invencible. Aunque el Kitahara pierde por 10 a 1, ese gol a favor hace que se ganen el respeto de los demás equipos. Mientras se esfuerzan por llegar lejos en el torneo local, surgen dos "problemas": Kakeru se enamora de Yukie, la hermana pequeña de Uesugi, y Masaru de Ayumi, la hermana de Kakeru. ¿Podrán centrarse en el fútbol o les podrá el mal de amores?

ANIME:
Jonu Media
(2 packs)
MANGA:
Banzai Editorial
(4 tomos)

SHOOT!

Desde primaria, el delantero Toshi, el extremo Kazuhiro y el portero Kenji habían formado una tripleta letal. Pero al empezar el bachillerato, los tres amigos se han separado. Estudian en el instituto Kakegawa, pero el único que sigue jugando es Toshi. Kazuhiro, pese a que ama el fútbol, se ha visto obligado por su padre a dejarlo, ya que quiere que estudie duro para llegar a ser médico como él. En cuanto a Kenji, su carácter temperamental le ha alejado del terreno de juego. Sin embargo, Kazumi se propone reunirlos de nuevo. Esta amiga de la infancia siempre los animaba en sus partidos. Y lo que Kazumi se propone, lo consigue. Así que, no sin problemas, el trío de oro vuelve a jugar junto en el Kakegawa que capitanea la mayor promesa de Japón, Kubo. Ignoran que durante el torneo provincial va a suceder algo que cambiará sus vidas.

DREAM TEAM

A Sho Kazamatsuri le apasiona el fútbol, pero es un completo negado. Por eso es reserva del tercer equipo del imbatible Musashinomori. Para demostrar su capacidad, se traslada al instituto Sakura Yosui y se apunta a su club de fútbol. Lo malo es que sus referencias son demasiado buenas en comparación con su calidad. La profesora Katori presupone que es muy bueno si viene y todos lo ponen en un pedestal... del que Sho se cae con estrépito nada más tocar el balón. El ridículo ante la manager Kojima y sus nuevos compañeros es mayúsculo. Por eso Sho abandona el club y entrena por su cuenta. Su compañero Mizuno y luego la manager lo ven y deciden darle una segunda oportunidad. Entonces Sho da muestras de mejora y vuelve al equipo. A partir de entonces, el Sakura Yosui se prepara para el torneo provincial, donde el favorito es el Musashinomori.

ANGELIC LAYER

LUCHA DE MUÑECAS

El cuarteto de autoras Clamp han hecho obras muy populares, como *Sakura cazadora de cartas* o *Chobits*, pero también alguna rareza como este título. El manga de *Angelic Layer* ya llegó hace unos años, pero... ¿qué hay de los 26 capítulos del anime?

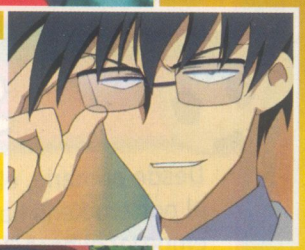
ENCANDILADA *Misaki llega a Tokio y alucina al ver el Angelic Layer.*

MISTERIOSO *Este tipo la empuja a comprar su propio "ángel" para luchar.*

EMOCIONADA *No puede acabar de creerse que haya creado su propio "ángel".*

MISAKI *Casi sin querer, se mete en el mundo del Angelic Layer.*

HIKARU *El poderoso "ángel" de Misaki.*



ICCHAN *Un extraño hombre con aspecto de científico.*

HATOKO *Hace migas con Misaki y es campeona de Angelic Layer.*

A Misaki no le interesa especialmente el Angelic Layer, aunque se trate del juego más popular del momento. Sin embargo, cuando se traslada a Tokio a vivir con su tía, ve a la gran campeona Athena por televisión y empieza a interesarse por el tema. Un extraño tipo la anima a crear su propio "ángel", las muñecas que participan en las batallas del Angelic Layer. Más tarde, en su nueva escuela, Misaki hace amistad con Hatoko, que participa en torneos de Angelic Layer y tiene gran experiencia y conocimientos sobre el mundo de estas poderosas figuras.

Así pues, Misaki decide tener un "ángel". Como estas muñecas son muy caras, la chica no tiene más remedio que confeccionarla con sus propias manos. El resultado es la alegre y fuerte Hikaru. El siguiente paso es participar en los torneos de Angelic Layer. Las muñecas se mueven mediante el control mental de sus propietarios dentro de un campo de batalla preparado para favorecer la conexión mental entre "ángel" y dueño. Y entre el público, viendo cómo evoluciona Misaki con su Hikaru, está el extraño tipo que la animó a jugar. ¿Quién será? Parece que el Angelic Layer oculta algún secreto relacionado con Misaki.

El manga

La argentina Editorial Ivrea abrió sucursal en España en el año 2001 y uno de los primeros títulos que lanzó, ya en 2002, fue esta obra de ciencia ficción llena de acción. Sus 5 volúmenes cuestan 6,90 euros cada uno.

NARUTO™

Orochimaru

FICHA

Nombre:	Orochimaru
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	amarillo
Procedencia:	Villa Oculta de la Hoja
Le gusta:	el poder
Odia:	el sentimentalismo

HISTORIA

Orochimaru procede de la Villa Oculta de la Hoja. Fue alumno del Tercer Hokage y deseaba convertirse en el siguiente Hokage. Pero no lo consiguió debido a su maldad y abandonó la villa lleno de odio. Fundó la Villa Oculta del Sonido para destruir algún día la Villa Oculta de la Hoja. Reaparece muchos años después aliado con la Villa Oculta de la Arena. Acaba con el Kazekage y lo suplanta para acercarse al Tercer Hokage durante los combates finales del examen de ascenso a "chunin". El Hokage muere tras una cruel batalla, pero logra incapacitar sus brazos para que ejecute sellos.

Orochimaru domina una técnica que le permite apoderarse del cuerpo de otra persona. Gracias a esta técnica, la inmortalidad es posible. Su próxima víctima es Sasuke, ya que quiere conseguir la técnica de barrera de sangre de Sasuke, el "sharingan". De ese modo podrá copiar todas las técnicas del mundo y cumplirá su objetivo.

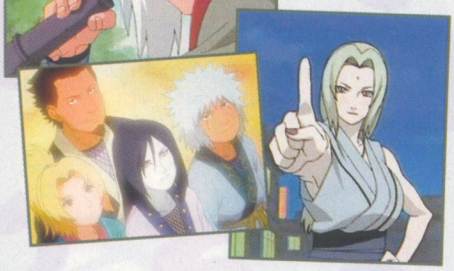
KABUTO

Se trata del más estrecho colaborador de Orochimaru. Parece respetarlo mucho y obedece todas sus órdenes. No se sabe por qué sirve a Orochimaru de un modo tan fiel.

OBJETIVO

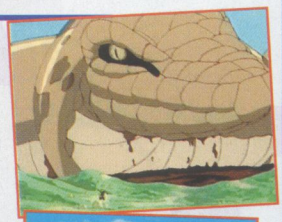
Orochimaru es muy ambicioso. Cuando se le mete algo en la cabeza, hace lo que sea para lograrlo. Tiene varios objetivos: lograr la vida eterna, dominar todas las técnicas del mundo y vengarse de la Villa Oculta de la Hoja.

LOS TRES GRANDES



Orochimaru es uno de "los tres grandes", junto con Jiraiya y Tsunade. Estos tres ninjas legendarios fueron instruidos por Sarutobi, el Tercer Hokage. Desafortunadamente Orochimaru tomó el camino equivocado.

LA TÉCNICA DEL HECHICERO



Al igual que Jiraiya y Tsunade, Orochimaru domina la técnica del hechicero. Con ella, el ninja invoca a un animal con el que mantiene un pacto de sangre. En el caso de Orochimaru se trata de la gran serpiente Manda.

MALDAD Y AMBICIÓN
Ésos son los puntos fuertes de Orochimaru.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

ROBOTECH®

Una de las series de ciencia ficción más recordadas en España vuelve en DVD gracias a Divisa Home Video. Batallas de naves y robots, amoríos y música se funden en un clásico que mantiene toda su magia y espectacularidad.

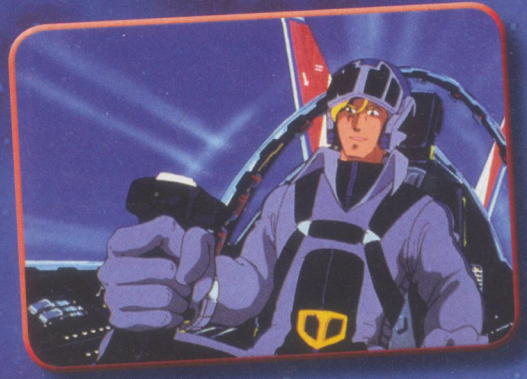
La historia de una guerra

En el año 1999, el mundo está sumido en la III Guerra Mundial. Durante el conflicto, aparece una nave de origen extraterrestre que cae en una isla del Pacífico. Ante la amenaza de una invasión alienígena, los países más poderosos frenan la guerra y se alían bajo un gobierno mundial desde el que hacer frente a la raza galáctica Zentraedi. Además, restauran la nave, a la que llaman *SDF-1*. Desde ese momento, un puñado de valientes humanos se alistan en el ejército para combatir por la paz. Entre ellos se encuentra el arrogante Rick Hunter, un piloto de las fuerzas militares, y Lisa Hayes, oficial del *SDF-1*. Con Lynn Minmei, que sueña con ser cantante, forman un triángulo amoroso en tiempos de guerra.

Los datos de la edición

La edición de *Robotech* se divide en dos. Por un lado, el coleccionable para quioscos, que constará de 21 entregas. Salvo la primera, que costará 2,95 euros como oferta de lanzamiento, el resto de entregas valdrán 9,95 euros. En cuanto a la periodicidad, será quincenal, de modo que cada mes tendrás dos volúmenes en quioscos: uno a mediados de mes y otro a finales. La edición comercial costará 7,95 euros desde el primer volumen y cada mes aparecerán dos volúmenes a la vez hasta completar los 21 que ocupa. La serie se divide en tres sagas (The Macross Saga –9 DVD–, The Masters –6 DVD– y The New Generation –6 DVD–), y contendrá un buen puñado de extras que aparecerán en el último DVD de cada una.

¡A LA VENTA A PARTIR DEL 30 DE SEPTIEMBRE!



Dos pequeños ninjas se disponen a vivir la aventura más grande de sus vidas en un juego que combina aventura, acción y humor a partes iguales. ¿Podrás ayudar a Hiro y Futo en su lucha contra el Malvado Señor de la Guerra?

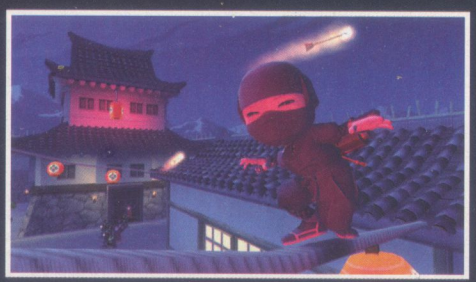
La aventura de Hiro empieza como todas las grandes aventuras: con un villano muy malo que quiere dominar el mundo. En este caso se trata del Malvado Señor de la Guerra Samurái, que empleando la antigua magia Kuji transforma a todos los animales del bosque en unos siniestros samuráis sin cerebro que siguen sus órdenes y se disponen a conquistar el mundo entero.

Restaura el orden en el mundo

Los pérfidos actos del Señor de la Guerra han alterado el equilibrio de la naturaleza, y los dioses manifiestan su descontento con tormentas, inundaciones y terremotos. ¡Alguien tiene que pararle los pies y devolver el orden natural a las cosas! Esa será la misión de Hiro, un pequeño pero hábil ninja de una aldea reclutado por el Maestro Ninja, un sabio que juró defender la naturaleza y que ahora debe respaldar ese juramente cuando parece que ya no hay esperanza para el mundo tal y como lo conocemos. El Maestro Ninja ya ha enviado a muchos ninjas antes que a Hiro, pero todos han fracasado y no han regresado de sus viajes .Tú, el encargado de manejar a Hiro, deberás asegurarse de que eso cambie de una vez por todas.

Acción a raudales...

Hiro contará con la ayuda de su inseparable amigo Futo para cumplir su objetivo. Entre los dos deberán enfrentarse contra



horda tras horda de samuráis, a los que uno tras otro irán devolviendo su forma animal original en lugar de matarles. El objetivo final es alcanzar la lejana Fortaleza de la Perdición y enfrentarse al mismísimo Señor de la Guerra en su propio feudo. Una aventura realmente muy peligrosa, en el transcurso de la cual tendrán que echar mano de todos sus recursos para no fracasar.

Y es que Mini Ninjas no es solo un juego de combate, sino que va mucho más allá. En tu aventura a lo largo de los espectaculares paisajes que incluye el jue-

go también harás muchas cosas además de luchar: deberás usar tu gorro como escudo (o como barca), deberás aprender a hacer las piruetas más increíbles... ¡incluso aprenderás algo de magia y podrás dominar por un tiempo a tus enemigos! Si a eso añadimos elementos como los imponentes jefes finales (a los que seguro que te cuesta derrotar) y los numerosos elementos especiales que puedes encontrar desperdigados por todo el escenario, la verdad es que Mini Ninjas es un juego francamente completo... ¡y nada sencillo! ¿Lograrás derrotar al Señor de la Guerra?

SEIS PERSONAJES PARA ELEGIR

Hiro y Futo no son los dos únicos ninjas que podrás manejar en *Mini Ninjas*. En realidad, el juego incluye hasta 6 ninjas diferentes entre los que elegir. A continuación puedes conocer mejor a tres de ellos:

SUZUME

Suzume es la flautista de la aldea, y también una de las ninjas más rápidas y ágiles. Aunque parece dulce y calmada, es auténticamente temible cuando se enfurece. Eso sí, prefiere el sigilo y la discreción antes que los enfrentamientos directos.

FUTO

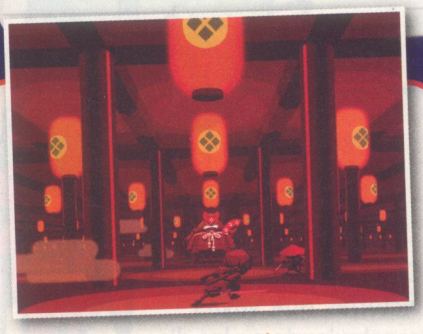
Grande y fuerte, aunque no demasiado rápido, prefiere usar el martillo antes que la espada. No le gusta que la gente se ría de él, aunque tiene un corazón de oro. Su habilidad especial consiste en enroscarse como una bola y lanzarse contra sus enemigos. Es muy efectivo...

HIRO

Descubierto por su maestro cuando aún era un bebé, es un ninja con gran talento. Tiene un talento innato con la magia solo comparable al del Señor de la Guerra, y tampoco tiene rival con la espada. Dicen que podría convertirse en el mejor ninja de la historia.

MINI NINJAS

COMPAÑÍA:
Koch Media
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
Xbox 360, PS3, Wii, DS, PC
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
11 de septiembre



IGUAL QUE EL JAPÓN FEUDAL

La ambientación de *Mini Ninjas* es impecable. Todo, desde sus cuidados gráficos hasta la deliciosa música ambiental, con reminiscencias orientales, te hará sentir como si realmente estuvieras viviendo en el Japón de los ninjas y los samuráis. ¡Una pequeña maravilla, sin duda!

PUZZLE BOBBLE GALAXY

Algunos años después de la adaptación a DS de un clásico para recreativas, Bub y Bob vuelven a la pantalla de la portátil de Nintendo con la misma intención que entonces: reventar todas las burbujas que puedas para ir pasando pantallas.

PUZZLE BOBBLE GALAXY

COMPAÑÍA:
Koch Media

GÉNERO:
Arcade

PLATAFORMA:
Nintendo DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

VISITA LA TIENDA A MENUDO

Cada una de las victorias que vayas consiguiendo en las diferentes modalidades de juego de *Puzzle Bobble Galaxy* te permitirá ir acumulando puntos que luego puedes canjear en la tienda del juego por todo tipo de productos, desde objetos hasta sonidos o burbujas... ¡pasando por nuevas modalidades de juego!

Pocos juegos hay con una mecánica tan conocida como la de *Bubble Bobble*: manejas un "cañón" en la parte baja de la pantalla que dispara burbujas de colores. El objetivo: impactar con tu proyectil a otras burbujas del mismo color en la parte superior de la pantalla, para ir "limpiando" el escenario. Sencillo, intuitivo... y tremendamente adictivo.

Nuevas aventuras

Bub y Bob son los dos simpáticos dinosaurios que manejan el dichoso cañón, y que en esta nueva entrega protagonizan una curiosa aventura. Todo empieza cuando una misteriosa cápsula cae del cielo directamente a sus pies. Los dos hermanos saurios empiezan a investigar su origen... ¡y pronto se ven envueltos sin quererlo ni beberlo en una aventura galáctica en la que tendrán que detener a un malvado tirano que pretende dominar todo el universo!

Ese es el argumento general del modo principal del juego, también llamado de "Historia". Sin embargo, la gran virtud de *Puzzle Bobble Galaxy* es su enorme variedad de modos de juego. Podrás jugar duelos en solitario contra la consola, lanzar un desafío a 3 ó 5 minutos para ver quién es capaz de eliminar más burbujas o, lo más interesante de todo, enfrentarte a tus amigos a través de la conexión Wi-Fi de la consola. Hasta cuatro jugadores podrán jugar a la vez, en lo que promete ser un competido duelo de burbujas multicolores. El juego también incluye varios minijuegos secundarios que, en algunos casos, no resultan nada fáciles: ¿serías capaz de "limpiar" todo un escenario con solo una burbuja? ¡Demuestra tu buena puntería y ayuda a Bub y Bob a salvar la galaxia con *Puzzle Bobble Galaxy*!

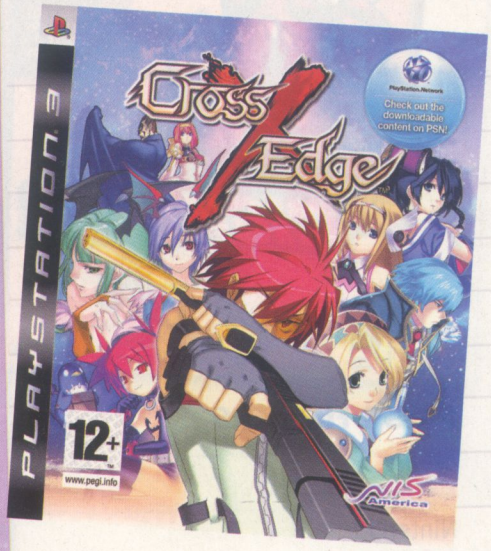
CROSS EDGE

En el mundo de *Cross Edge*, un misterioso mal está secuestrando almas y llevándolas a un destino desconocido. Personajes de hasta cinco mundos diferentes se combinan para intentar frenar esta misteriosa plaga.

Disgaea, *Ar Tonelico*, *Prinny*... ¿te suenan todos estos juegos? Pues muchos de sus personajes hacen acto de presencia en *Cross Edge*, un juego, mezcla de RPG y lucha, en el que deberás enfrentarte a un mal que amenaza con destruir tu mundo. Elige tu grupo con cuidado y emprende una aventura sin igual...

Combate por un tubo

Naturalmente, tu misión para detener el mal incluirá no pocos combates. Y vale la pena comentar que *Cross Edge* cuenta con un combate ligeramente diferente al habitual. Basado en un motor en 2D, podrás mover a tus personajes a lo largo de una cuadrícula que aparece en el suelo cuando entras en combate. Cada personaje de tu grupo (que puede tener hasta cuatro miembros) tiene una capacidad de movimiento y una serie de "puntos de acción" que determinará cuántas acciones (y ataques) puede llevar a cabo en un turno. A partir de ahí, todo radica en aprender a manejar las combinaciones de ataques de cada uno de tus personajes para ir venciendo a los enemigos que se vayan cruzando en tu camino. Y cuidado, porque en un mundo en el que sueños y pesadillas parecen hacerse realidad, esos enemigos pueden ser muy variados y muy, muy peligrosos. Pero recuerda, tu noble objetivo es encontrar a las almas capturadas y liberarlas... aunque de paso, tampoco vas a hacerle ascos si te puedes llenar un poco el bolsillo por el camino, ¿no? Sí, *Cross Edge* también incluye unos cuantos objetos y tesoros con los que irás potenciando poco a poco tu grupo a medida que avances en tu aventura. ¿Lograrás salvar a las almas capturadas? ¡Demuéstralo en *Cross Edge*!



CROSS EDGE

COMPAÑÍA:
Digital Bros

GÉNERO:
RPG, lucha

PLATAFORMA:
PS3

IDIOMA:
Inglés

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Septiembre

¡UN COSPLAY COMO NO HABÍAS VISTO!

A diferencia de otros títulos en los que el vestuario es un mero adorno, en *Cross Edge* la ropa que llevan tus personajes es muy importante. De hecho, según el atuendo que lleven tu personajes, sus características en combate mejorarán o empeorarán... ¡así que presta mucha atención a lo que llevan puesto al luchar, porque puede significar la diferencia entre la vida y la muerte!

FOSSIL FIGHTERS

¿Quieres tener tu propia colección de dinosaurios? Pues prepara pico y pala (virtuales, claro) y prepárate para adentrarte en un fascinante mundo prehistórico con *Fossil Fighters*, el nuevo juego de DS para quienes tenéis un paleontólogo en el interior.

FOSSIL FIGHTERS

COMPAÑÍA:
Nintendo

GÉNERO:
RPG, coleccionismo

PLATAFORMA:
Nintendo DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya disponible

REALISMO TOTAL

Uno de los aspectos más realistas del juego es el proceso de desenterrar el fósil. Como te decíamos, tendrás que simular la excavación dando golpecitos sobre la pantalla táctil, deslizando el lápiz para apartar los desechos. ¡Pero lo mejor de todo es que, cuando se acumule polvo sobre el fósil, tendrás que apartarlo soplando sobre el micrófono de la DS! ¡Te sentirás como si fueras un auténtico arqueólogo!

Fossil Fighters te permite reunir una espectacular colección de hasta 100 dinosaurios (o "vivosaurios", como se les llama en el juego) diferentes. Por lo tanto, nos encontramos ante un juego que mezcla la exploración, el descubrimiento y el coleccionismo con los combates tácticos y estratégicos. ¿Qué más puedes pedirle?

¡En buscal de vivosaurio!

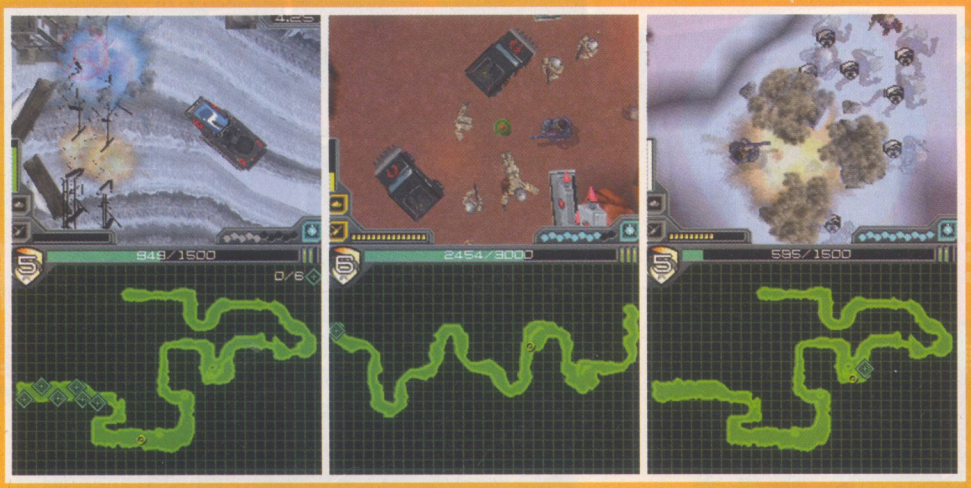
Como decíamos, el objetivo general del juego es buscar fósiles de vivosaurio, desenterrarlos y añadirlos a tu colección. Lo primero lo tendrás que hacer excavando primero con el lápiz de la DS sobre la pantalla táctil, para luego limpiar los restos que queden encima del fósil. Es especialmente importante tener cuidado en esta fase, ya que el juego puntuará el cuidado con el que desentierras un fósil: cuanto más limpio y completo esté, más poderoso será el vivosaurio en combate... ¡así que ten cuidado!

Además, resucitar a un vivosaurio no será nada fácil. De hecho, necesitarás las diferentes partes de la criatura. Lo primero tendrá que ser la cabeza, con la que podrás activar a tu vivosaurio. Luego, a medida que encuentres (y añadas) el cuerpo, las piernas y los brazos, se irá volviendo más poderoso y ganará nuevos poderes.

Y mientras te vas acostumbrando a esta mecánica, tendrás que avanzar en la trama del juego, que te permitirá recorrer un territorio realmente enorme y que te enfrentará con los inevitables villanos que quieren ser mejores que tú y reunir más vivosaurios que tú. No irás a permitírselo, ¿no? Afina el lápiz de la DS y prepárate para la mayor aventura con *Fossil Fighters*... ¡y si se te queda pequeño, recuerda que el juego también incluye un modo de dos jugadores con el que podrás combatir o cambiar vivosaurios con un amigo!

G.I. JOE

La adaptación oficial de la película *G.I. Joe* llega a todas las consolas este verano. En su versión para Nintendo DS, te ofrece la posibilidad de manejar al grupo de operaciones especiales en una misión completamente nueva que retoma la acción donde termina la película. ¡Prepárate!

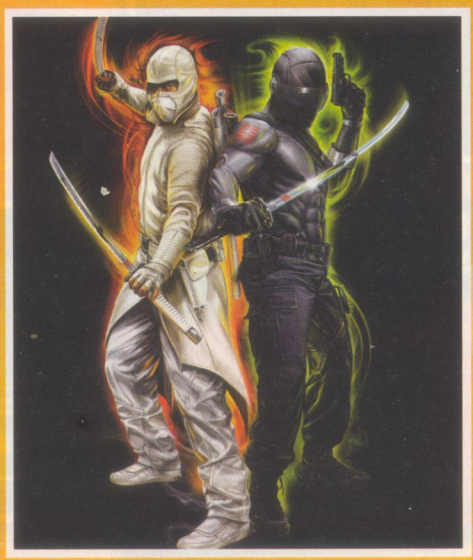


Al igual que en *G.I. Joe*, la película, el videojuego te ofrece una buena dosis de acción y combates espectaculares. Enfrente, como en la película, como en todo el universo de *G.I. Joe*, tendrás a los siniestros sirvientes de la organización COBRA, que intentarán hacerte la vida imposible. Tuya será la responsabilidad de pararles los pies... y además de disparar bien, tendrás que hacer unas cuantas cosas más...

¡Listos para la misión!

Antes que nada, deberás elegir tu equipo entre los 12 personajes diferentes que incluye el juego (los hay para todos los gustos). Una vez lo hayas hecho, empezarás a realizar misiones que se desarrollarán con una perspectiva 3D cenital (es decir, desde arriba). Es entonces cuando puedes dar rienda suelta a tu mentalidad de comando: no solo tendrás a tu disposición todo tipo de armas (katanas, ballestas ametralladoras...), sino también un montón de vehículos con los que abrirte paso entre los montones de enemigos que te saldrán al paso constantemente.

Pero además de la diversidad de personajes, de armas y de vehículos... *G.I. Joe* tiene otro punto fuerte: los escenarios. El juego incluye hasta 21 escenarios, entre interiores y exteriores, en los que librarás tu batalla contra los COBRA. Junglas, desiertos, paisajes árticos, laboratorios, fortalezas... ¡hay de todo! Si a eso añadimos el completo modo multijugador que incluye el juego y los numerosos contenidos desbloqueables que podrás encontrar (eso sí, vas a tener que sudar mucho), la verdad es que nos encontramos ante un juego francamente variado y entretenido. ¡Equípate bien para el combate y sal a por esos COBRA!



G.I. JOE

COMPAÑÍA:
Electronic Arts

GÉNERO:
Habilidad

PLATAFORMA:
Xbox 360, PS3, PS2, Wii, PSP, DS, móvil

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

¡JUEGA LLEVANDO A LOS COBRA!

Uno de los principales atractivos de *G.I. Joe* para DS es la opción de jugar llevando a los COBRA, los "malos" de la peli. En total hay cinco personajes COBRA diferentes que puedes manejar en el modo de juego principal. Pero es que además, en el multijugador (de dos contra dos), uno de los bandos puede llevar a los COBRA en su intento por destruir la base de sus eternos rivales. ¿Siempre has querido ser el malo? ¡Pues ahora puedes hacerlo con *G.I. Joe*!

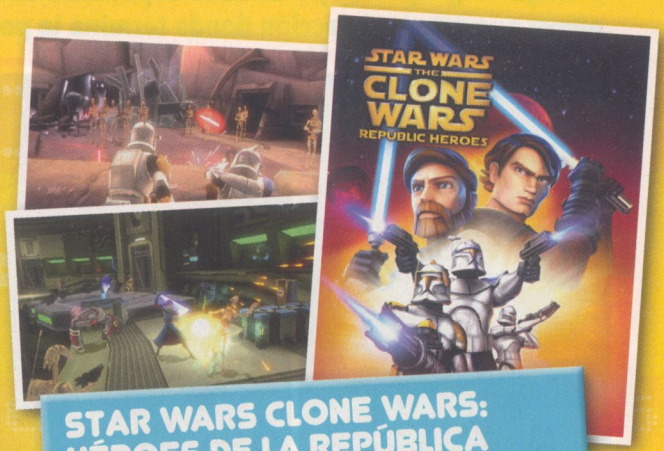
Y PARA DESPUÉS DEL VERANO...

La vuelta al cole será menos aburrida que nunca con la auténtica avalancha de títulos que te esperan para los meses de septiembre y octubre. ¡Agárrate bien, porque hay de todo y para todos los gustos!

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF SKY

- **CUÁNDO:** Octubre
- **DE QUÉ VA:** El nuevo Pokémon Dungeon incluye hasta 490 "animalitos" diferentes... ¡y además te permite convertirte en uno! Si siempre habías querido manejar un Pokémon, ahora puedes hacerlo...
- **FORMATO:** Nintendo DS

STAR WARS CLONE WARS: HÉROES DE LA REPÚBLICA



- **CUÁNDO:** Septiembre
- **DE QUÉ VA:** Situado entre el final de la primera temporada de la serie y el inicio de la segunda, el juego te pone en la piel de un caballero Jedi y presenta un argumento inédito dividido en 30 misiones. ¡Prepara el sable láser!
- **FORMATO:** Todas las consolas

NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING

- **CUÁNDO:** Octubre
- **DE QUÉ VA:** El primer Naruto Shippuden para PSP sigue el argumento de la serie de televisión y te ofrece una aventura repleta de combates espectaculares para la portátitl de Sony.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

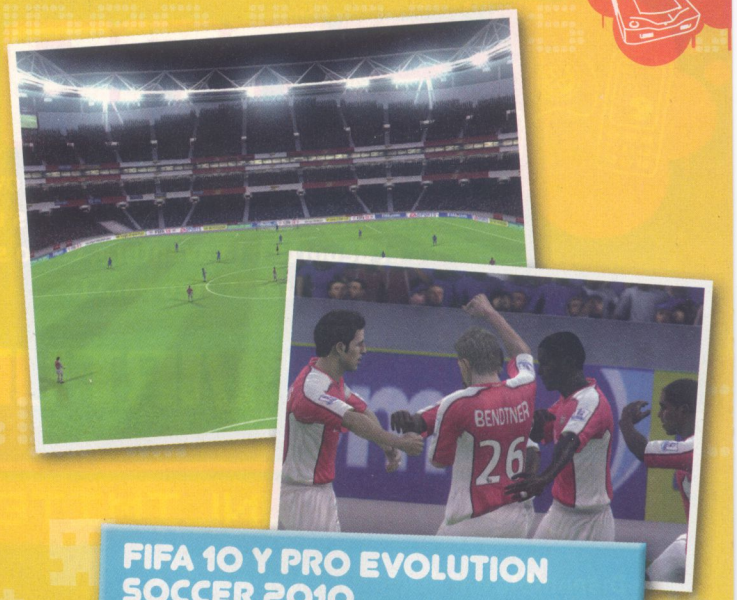
- **CUÁNDO:** Octubre
- **DE QUÉ VA:** La nueva entrega de la saga protagonizada por personajes Disney y de *Final Fantasy* se caracteriza por ofrecer por primera vez un modo multijugador... y mucha, mucha aventura.
- **FORMATO:** Nintendo DS

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH UP

- **CUÁNDO:** Septiembre
- **DE QUÉ VA:** Las tortugas ninja mutantes invaden la pantalla de tu Wii, en un juego que permite librar combates a cuatro jugadores... ¡Cowabunga!
- **FORMATO:** Wii

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

- **CUÁNDO:** Septiembre
- **DE QUÉ VA:** La mayor variedad de personajes Marvel reunidos jamás en un juego y la posibilidad de llevar a los villanos son sus grandes virtudes.
- **FORMATO:** Todas las consolas



FIFA 10 Y PRO EVOLUTION SOCCER 2010

- **CUÁNDO:** Octubre
- **DE QUÉ VA:** Como siempre, los dos grandes simuladores de fútbol volverán a las consolas cuando empiece la temporada, más realistas y espectaculares que nunca...
- **FORMATO:** Todas las consolas

BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

- **CUÁNDO:** Octubre
- **DE QUÉ VA:** Uno de los animes más interesantes del año da el salto a la pantalla de juego. Si siempre has querido imitar a Dan, ahora por fin ha llegado tu oportunidad...
- **FORMATO:** PS2, PS3, DS, Wii, Xbox 360

SPECTROBES: ORÍGENES

- **CUÁNDO:** Septiembre
- **DE QUÉ VA:** Las simpáticas criaturas siderales llegan ahora a la Wii con un título sobre el pasado de los Spectrobes... y ofrece un montón de aventuras galácticas.
- **FORMATO:** Wii

MARIO Y SONIC EN LOS JJ. OO. INVIERNO

- **CUÁNDO:** Octubre
- **DE QUÉ VA:** Mario, Sonic y todos sus amigos participan en las Olimpiadas de invierno, como ya hicieron con las de verano. ¿Qué tal debe de patinar Donkey Kong?
- **FORMATO:** Wii, DS

Y ADEMÁS:

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 2, MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY, LEGO INDIANA JONES 2, ASTÉRIX, FINAL FANTASY DISSIDIA, SPECTROBES: ORÍGENES, SHIN CHAN CONTRA LOS PLASTAS...

ZONA VIRTUAL

Como cada mes, te traemos las novedades más interesantes en la tiendas virtuales de las diferentes consolas, así como los últimos lanzamientos para móvil. Tanto si lo que te va es el deporte o la aventura, como si lo que te gustaría es convertirte en mago, a continuación encontrarás algo para ti.

TIENDAS VIRTUALES

FATE/UNLIMITED CODES

Disponible en: PlayStation Network (PSP)

Fable no es un juego de lucha al uso. Inspirado en una novela japonesa, ya tuvo una versión previa para PS2. En este caso, la acción transcurre en una ciudad en la que se va a disputar un torneo de lucha muy especial. Siete parejas formadas por un maestro y un alumno deberán demostrar que son los mejores consiguiendo el Sagrado Grial que es el premio para el ganador, y que puede conceder cualquier deseo. Basta con que elijas al personaje que quieres manejar (de entre un total de 17) para empezar a avanzar en un torneo caracterizado por unos combates espectaculares e intensos, en los que deberás aprender a manejar los diferentes movimientos especiales de cada personaje para alcanzar el éxito.

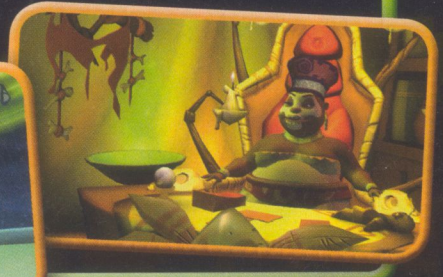
Eso sí, si eres un jugón de esto de los juegos de lucha y se te quedan pequeños los combates contra la consola, Fate también incluye un modo multijugador para dos jugadores. Los elementos desbloqueables (nuevos trajes, misiones y minijuegos) son la guinda del pastel de un título que tiene una pinta interesante...

TALES OF MONKEY ISLAND

Disponible en: WiiWare (Wii)

Seguro que has oído hablar de ***The Secret of Monkey Island***, una de las aventuras gráficas más populares de todos los tiempos, y de su protagonista, ***Guybrush Threepwood***... el pirata más ridículo y torpe de la historia. Más de 20 años después de su primera aparición, Guybrush llega a la pantalla de tu Wii con ***Tales of Monkey Island***, título dividido en cinco capítulos que poco a poco estarán disponibles en Wii Ware (a razón de uno al mes). Cinco entregas repletas de los ingredientes habituales en una aventura de Guybrush: aventura, magia vudú, piratas y sobre todo mucho, mucho humor.

En el primer episodio, Guybrush desencadenará (sin quererlo) una epidemia que azotará el Caribe, transformando a los piratas en zombis. Tú deberás deshacer el entuerto... pero ese será solo el primero paso en una larga misión en la que, entre otras cosas, te las verás con el terrible pirata zombi ***LeChuck*** mientras intentas rescatar a tu amada ***Elaine***. Todo un reto para un pirata normal... ¡y una tarea casi imposible si quien la emprende es Guybrush Threepwood! Por suerte, cuenta contigo para que le eches una mano...



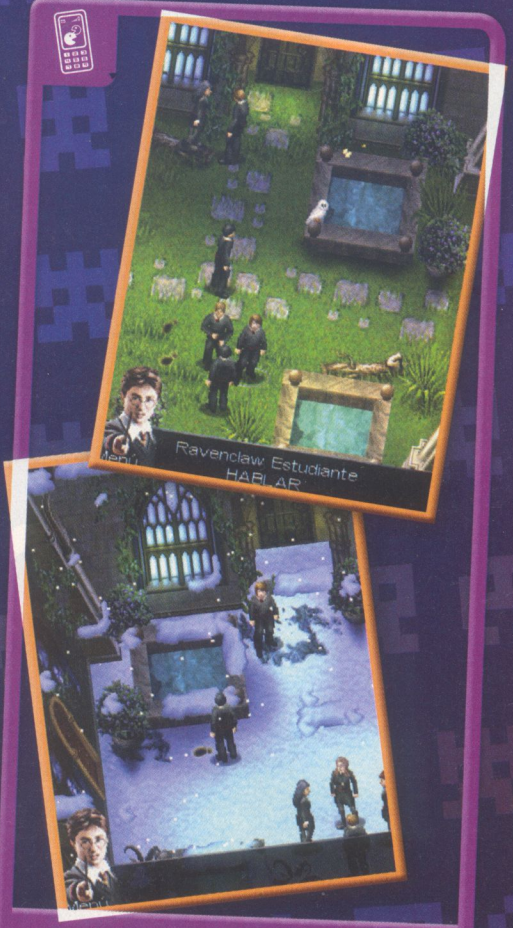
JUEGOS PARA MÓVIL

TRANSFORMERS CYBERTOY

Si tienes un Ipod Touch o un Iphone y te gustan los Transformers, estás de enhorabuena. Hace unas semanas que se encuentra disponible para esos formatos el llamado Cybertoy, una aplicación que te permitirá interactuar con los Transformers en la pantalla táctil de tu Ipod, llegando incluso a transformarlos en vehículos. Además de intentar ejecutar esa transformación en el menor tiempo posible, también podrás acceder a los perfiles y detalles de los Autobots y Decepticons más populares, desde Optimus Primer hasta Megatron, pasando por Bumblebee, entre otros. ¡Descubre a los Transformers en tu Ipod Touch!

ICE AGE 3

Unas semanas después de que Sid, Scrat y compañía invadieran las pantallas de cine y de tu consola, ahora le toca el turno al móvil. *Ice Age 3: El origen de los dinosaurios* te permitirá manejar a Sid y también a uno de los nuevos personajes de la peli, la comadreja Buck. Todo empieza cuando Sid desaparece en un extraño mundo bajo el hielo y tiene que conseguir escapar de los peligrosos dinosaurios que habitan por la zona. Por suerte contará con la ayuda de Buck, en lo que será una aventura realmente frenética: enemigos hostiles, un territorio impredecible y numerosos obstáculos te separan de la seguridad del mundo que siempre has conocido. ¡Calienta los dedos y prepárate para vivir una aventura glacial en tu móvil!



HARRY POTTER 3 Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

La sexta parte de las aventuras del mago más famoso del mundo llegan a tu móvil, donde volverás a comprobar que Hogwarts ya no es el lugar seguro que fue en tiempos. Deberás ponerte en la piel de Harry e intentar pararle los pies a Voldemort, cuyos servidores son cada vez más poderosos. Duelos a varita, enfrentamientos con mortífagos, hechizos... *Harry Potter y el misterio del príncipe* no solo llenará tu móvil con la magia del universo creado por J.K. Rowling y los fascinantes escenarios de Hogwarts, sino que también incluye un par de minijuegos por si te agobias demasiado en tu lucha contra Voldemort...

Varios años después de que el joven Ben Tennyson salvara nuestro planeta con la ayuda del Omnitrix y sus diferentes formas alienígenas, una nueva amenaza se cierne sobre la Tierra. ¿Podrán salvarnos otra vez Ben y sus amigos... en *Ben 10: Alien Force*?

Ya te presentamos hace un par de números la nueva serie protagonizada por Ben Tennyson. Cinco años después de que Ben salvara nuestro planeta gracias al Omnitrix, su abuelo Max desaparece sin dejar rastro. Acompañado de su prima Gwen (y, más tarde, de su antiguo enemigo Kevin), Ben empieza a investigar la desaparición de Max Tennyson... hasta descubrir una revelación muy inquietante.

LA TIERRA, EN PELIGRO

Al parecer Max estaba al tanto de una invasión alienígena de nuestro planeta, a cargo de una raza conocida como los Supremos. Esos extraterrestres, que se consideran a sí mismos los seres más puros del universo, tratan de destruir nuestro planeta a través de los llamados DNAliens, criaturas híbridas (mitad humanas, mitad alienígenas) que han sido mutadas por sus amos. Los DNAliens pueden hacerse pasar por humanos, y de esta forma intentan llegar a dominar nuestro planeta sin que los humanos se den cuenta. Pero Ben no está dipuesto a permitírselo...

EL OMNITRIX, LA SOLUCIÓN

Ante tan terrible amenaza, nuestro héroe saca el Omnitrix del "retiro" y, acompañado de Gwen y Kevin, se dispone a frenar la amenaza extraterrestre. A su favor tendrá las diez nuevas formas que le ofrece el Omnitrix, y que le permitirán hacer frente a los poderosos Supremos y sus sicarios. Gwen, cuyas habilidades han crecido a lo largo de estos años, y Kevin, que tiene el poder de convertirse en cualquier objeto que toque, ayudarán a Ben en una misión que no tiene nada de fácil. Sobre todo porque también andan metidos de por medio los Caballeros Siniestros, una misteriosa sociedad secreta de humanos que ya apareció en la serie original, y que ahora están aliados con los Supremos. Su importancia dentro del argumento de la serie irá creciendo a medida que avancen los episodios...

En resumidas cuentas, que entre Supremos, DNAliens y Caballeros Siniestros, Ben y sus amigos van a tener mucho trabajo... ¡y tú te lo vas a poder pasar pipa con la ración de aventuras, acción y emoción de cada episodio de *Ben 10: Alien Force*! ¡Recuerda que puedes disfrutar de la serie en Cartoon Network y en Telecinco!

LOS SUPREMOS, LOS NUEVOS VILLANOS

Los Supremos están tan convencidos de que son la raza más pura del universo que han decidido librarse del resto de habitantes del cosmos, a los que consideran poco más que escoria. Creen que fueron la primera raza en cobrar existencia, y no ocultan su desprecio hacia cualquiera que no sea de los suyos. Hasta tal punto rehúyen el contacto con otras razas que consideran cualquier roce con ellas como un peligro de "contaminación", y envían a su sirvientes, los DNAliens, para hacer todo el "trabajo sucio". Son altos, fuertes (más incluso que la forma más fuerte del Omnitrix) y tienen cuatro ojos muy, muy siniestros. ¡Unos invasores malignos en toda regla, vaya!

LAS 10 NUEVAS FORMAS DEL OMNITRIX

Diez son las nuevas formas alienígenas que puede adoptar Ben con el Omnitrix. Aquí las puedes conocer mejor... ¡no tienen desperdicio!

AMEBA

Este viscoso personaje puede lanzar ácido corrosivo y cambiar de forma, y cuenta con un extraño apéndice sobre la cabeza que recuerda a un OVNI. Es un poco asqueroso...

FANGOSO

El primer nuevo alien en el que se transforma Ben en *Alien Force* tiene una parte de gas metano y puede lanzar fuego, volar o manipular las plantas. ¡Fuego y naturaleza, una combinación demoledora!

MEGACROMA

Formado por cristales de silicio vivientes, puede absorber ataques de energía y luego devolverlos convertidos en rayos. Es muy fuerte y casi indestructible. Lo que se dice "duro de pelar", vaya...

GÉLIDO

Esta especie de moscardón gigante puede volverse intangible e invisible, y además de volar, es capaz de congelar a su oponente con su aliento gélido. ¡Brrr!

GIGANTOSAURIO

Es el alienígena más grande del Omnitrix, y además puede aumentar su tamaño y, en consecuencia, su fuerza. ¡Puede alcanzar hasta los 20 metros de altura!

CEREBRO

Este cangrejo alienígena destaca por su enorme inteligencia y su control sobre la electricidad: ¡puede llegar a generar campos de fuerza para transportar o proteger a quienes le rodean!

TURBO-RAYA

Esta criatura voladora puede volar a una velocidad supersónica y lanza rayos por los ojos y por la cola que dejan aturdido a su rival. ¡Además, sus cuernos son venenosos!

MONOARAÑA

Mezcla de los dos animales que le dan nombre, Monoaraña tiene una agilidad sobrehumana y puede adherirse a casi cualquier superficie. También puede lanzar telarañas por la cola. ¿A quién te recuerda...?

ECO

Este alienígena de aspecto simpático tiene un curioso poder: puede multiplicarse y generar varias copias de sí mismo. También puede lanzar unas ondas sónicas muy potentes.

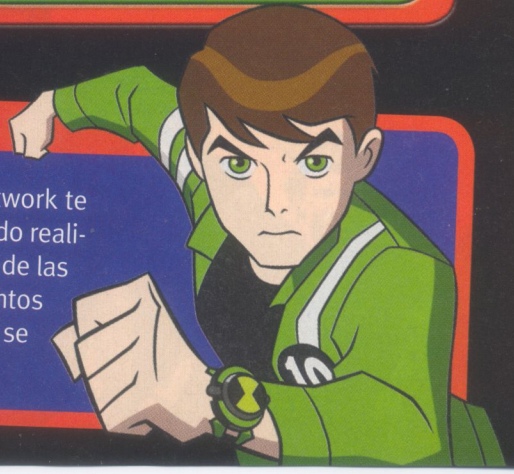
ALIEN X

Esta enigmática criatura tiene el poder de hacer que sus pensamientos se hagan realidad. También tiene tres personalidades, una amable, otra más gruñona y la voz de la razón, que aporta el propio Ben. Es muy raro...

CARTOON NETWORK

¡LLEGA LA BENTOMANÍA!

¿Quieres ser el protagonista de una aventura de *Ben 10*? Pues ahora Cartoon Network te ofrece una oportunidad única: a partir del próximo 12 de septiembre, el canal privado realizará una serie de pruebas de selección (en Madrid, Barcelona, Valencia y Albacete) de las que saldrán elegidos 10 chicos. Esos 10 "elegidos" participarán en diferentes eventos relacionados con la serie... ¡e incluso aparecerán en una serie de promociones que se emitirán por televisión! ¿Por qué no pruebas? ¡Podría ser tu gran oportunidad!



VICKY EL VIKINGO

Prepárate para vivir las aventuras más divertidas con el estreno de *Vicky el Vikingo*, la adaptación cinematográfica de una serie de dibujos animados que fue enormemente popular en España hace ya más de treinta años.

Vicky el Vikingo fue una serie de animación alemana que tuvo su momento de gloria hace siglos, allá por los finales de los años setenta. Estaba protagonizada por Vicky, el joven hijo del jefe de un poblado vikingo, que solucionaba con su inteligencia lo que los adultos eran incapaces de resolver por la fuerza bruta. Ahora, por fin puedes disfrutar de las aventuras del pequeño vikingo en la pantalla grande... ¡y en imagen real!

¡HEY, HEY, VICKY!

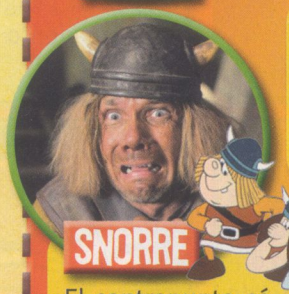
La aventura de Vicky empieza un día aciago en el que al aldea de Flake, donde viven Vicky y todos sus familiares y amigos, es atacada por una banda de vikingos que secuestran a todos los niños... menos a Vicky. Halvar, el padre de nuestro héroe, decide partir de inmediato en pos de los secuestradores. Naturalmente, es una empresa peligrosa y aunque Vicky insiste en ir, Halvar no se lo permite. Por eso, el intrépido Vicky se cuela a hurtadillas en el barco y acompaña a la expedición sin que los tripulantes se den cuenta.

Vicky es descubierto por su padre, pero se libra de la "bronca" cuando se le ocurre una idea que salva a los valientes vikingos de sus enemigos. Así empieza una maravillosa aventura en la que Vicky, Halvar y todos sus amigos se tendrán que enfrentar a fantasmas, siniestros villanos, cofres repletos de legendarios tesoros... ¡en resumen, una aventura con mayúsculas! ¡No te la puedes perder!

PERSONAJES

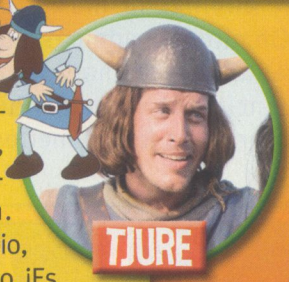
VICKY

Joven, inteligente y vivaracho, el pelirrojo Vicky siempre se rasca la nariz cuando piensa en busca de una buena idea... ¡y la verdad es que tiene un montón! De hecho, salva constantemente a su padre y sus impetuosos amigos vikingos...



SNORRE

El contrapunto cómico de la película, siempre en constante discusión. Uno es bajito y rubio, el otro alto y moreno. ¡Es imposible que se lleven bien!



TJURE

HALVAR

El padre de Vicky y obstinado jefe de la aldea de Flake. Cuando los niños de su aldea son secuestrados, no duda en salir en busca de los malhechores.

SVEN

El malo de la película, un terrible vikingo que lanza constantes ataques contra la aldea de Flake.

¡ATENCIÓN, VIKINGO!

PREPARA TU HACHA... ¡VICKY SE ESTRENA EN CINES EL PRÓXIMO 2 DE OCTUBRE EN CINES!

EL ORIGINAL, EN CLAN TV

Puedes ver la serie de animación de *Wickie el Vikingo* todos los días en Clan TV. La serie, inspirada en el personaje creado por el sueco Runer Johnson, fue coproducida por la Nippon Animation, y se emitió originalmente en España allá por 1975. ¡Casi no ha llovido desde entonces!

G-Force

¡Agentes secretos roedores!

¡EN CINES A PARTIR DEL 4 DE SEPTIEMBRE!

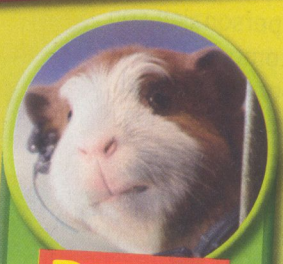
¿Alguna vez has visto un agente secreto que sea un ratón? No, ¿verdad? Pues esos son los protagonistas de una de las pelis 3D del verano, G-Force. ¿Lograrán los pequeños ratoncitos triunfar allí donde los humanos han fracasado?

Empecemos por el principio: ¿qué es el G-Force?Pues, según nos cuentan en esta película, se trata de un programa secreto del gobierno norteamericano en el que adiestran animales como agentes secretos. Los más destacados de todos ellos son un grupo de experimentadas cobayas que, armadas con la más avanzada tecnología, sirven a su país como incansables espías.

Con licencia para... roer

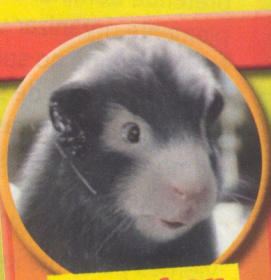
La misión a la que se enfrentan nuestros amigos roedores no es nada fácil: deberán pararle los pies a un maléfico multimillonario que pretende destruir el mundo... a través de los electrodomésticos. Sin embargo, antes de que puedan completar su misión, el gobierno clausura el programa y les sentencia a pasar el resto de su vida... ¡en una una tienda de mascotas. El grupo deberá escapar de tan aburrido destino y cumplir su misión original antes de que sea demasiado tarde. ¿Lo conseguirán, o se pasarán el resto de sus días corriendo en una rueda dentro de una jaula para ratones? ¡Descúbrelo en G-Force, la peli de espías del verano!

Personajes



Darwin

El líder, un ganador nato.

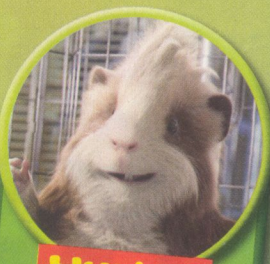


Blaster

Experto en armas y un poco chulillo.

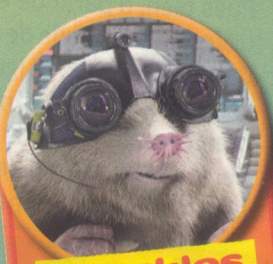
Juarez

Experta en artes marciales... una ratoncita muy mona.



Hurley

Profesional en misiones de reconocimiento.



Speckles

El único miembro del grupo que no es una cobaya: es un topo, y con un olfato privilegiado.

LA LIGA DE LOS SUPERVILLANOS, EN NICK

¿Cansado de tanto superhéroe buenazo y aburrido? Entonces tu serie sin duda es La Liga de los Supervillanos, que se acaba de estrenar en el canal Nick. Protagonizada por un grupo de villanos malísimos pero más bien cortos de poderes, la serie narra cómo sus planes acaban saliendo inevitablemente mal una y otra vez... aunque ellos consideren sus fracasos como pequeñas victorias. Su plan maestro no pretende dominar el mundo, sino simplemente organizar una barbacoa en el jardín, así que no son demasiado ambiciosos... A partir de septiembre, puedes seguir las aventuras de personajes con nombres tan vistosos como el Doktor Frog, Red Menace o Doomagedon (el "perro del infierno") en Nick, todos los viernes y durante los fines de semana.

LOS GORMITI LLEGAN A CARTOON NETWORK

Salvo que hayas vivido en otro planeta durante los últimos meses, a estas alturas ya conocerás perfectamente a los Gormiti. Pues bien, a partir de este mes de septiembre también podrás disfrutar de su serie de animación, que se empezará a emitir por Cartoon Network. Al igual que en el juego, la serie narrará la lucha de los Gormiti contra el Señor del Mal, Magmion. Naturalmente, contarán con la ayuda de cuatro jóvenes habitantes de la tierra que han descubierto la existencia de Gorm. ¡La aventura os espera en Gormiti, a partir de septiembre en Cartoon Network!

PREPÁRATE PARA LOS JUEGOS EN 3D

Si hace ya unos meses que en las pantallas de cine hacen furor las películas en 3D, ahora parece que le llegará el turno a los videojuegos. *G-Force: Licencia para espiar* y *Toy Story Mania*! serán los dos primeros juegos que incluirán tecnología 3D y que vendrán acompañados de dos pares de gafas especiales para que puedas vivir con más realismo que nunca las aventuras que aparezcan en tu pantalla. ¡Prepárate para el 3D!

PERSONAJE MEGA HIRO DEL MES

Shunsuke Nakamura

El fichaje más exótico de este año en la Liga española es uno de los mejores jugadores japoneses de la última década. ¿Conoces al nuevo interior zurdo del Espanyol?

En la parte final de su carrera, Nakamura ha aterrizado en la liga española. Piensa demostrar que un jugador japonés puede triunfar en la mejor liga del mundo, aunque los precedentes de Shoji Jo o Yoshito Okubo no sean muy buenos. En el centro del campo del Espanyol, recibe el cariño de sus nuevos seguidores, que valoran la clase y el trabajo del nipón. Puede que no sea Oliver Aton, pero Nakamura es un gran campeón que puede aportar mucho al equipo de Cornellà-El Prat.

Nombre: Shunsuke Nakamura
Fecha de nacimiento: 24 de junio de 1978
Origen: Yokohama (Japón)
Número de dorsal: 7
Equipo: R.C.O. Espanyol
Espónsor principal: Adidas
Aficiones: el béisbol y los videojuegos de coches

CARRERA

Debutó en 1997 en el Yokohama Marinos de la mano de Xabier Azkargorta. Tenía 18 años y muy pronto comenzó a despuntar. Por ello, en 2002 dio el salto a Europa al fichar por la Reggina italiana, donde permaneció hasta 2005. Muchos equipos europeos se interesaron por él, incluidos clubes españoles. Finalmente se decantó por el Celtic de Glasgow escocés. Tras acabar su contrato en junio, ha fichado por dos temporadas con el Espanyol.

PALMARÉS

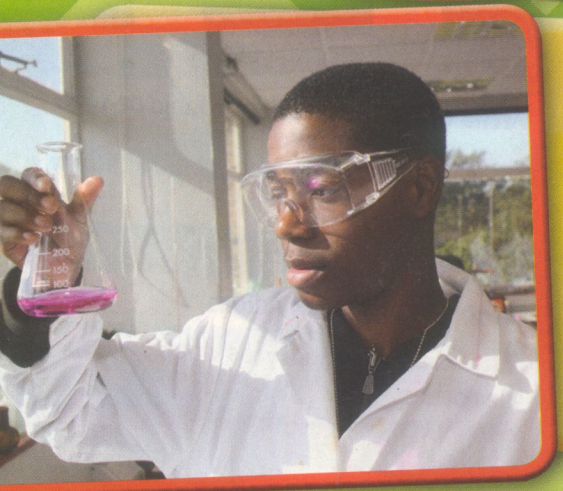
En Japón, Nakamura ganó la Copa de la Liga japonesa (2001), mientras que en Escocia logró la Premier League (2006, 2007 y 2008), la Copa de la Liga (2006 y 2009) y la Copa (2007). Con su selección ha obtenido la Copa de Asia (2000 y 2004). A título personal, fue nombrado mejor jugador de la J-League en 2000, de la Premier League escocesa en 2007 y de la Copa de Asia de 2004.

CURIOSIDADES

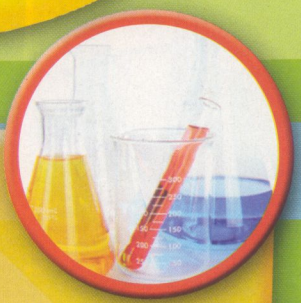
Está casado con una antigua artista japonesa, con quien tiene dos hijos. Ha sido portada de varios juegos de fútbol (cuatro veces para la franquicia *Pro Evolution Soccer* de Konami en su edición japonesa y otra para el *Football Kingdom Trial Edition* de Namco). Su presentación con el Espanyol congregó a siete mil aficionados y fue el primer acto oficial en el nuevo campo del equipo catalán, el estadio Cornellà-El Prat. De niño nunca se perdía las series *Campeones* y *Bola de dragón*.

¡HUYE DEL ABURRIMIENTO!

¡Sí, es verdad, empieza el curso y vuelven los horarios, las clases, el orden...! Pero en Mega Hiro pensamos en ti y te proponemos una serie de actividades para que puedas ir rompiendo la rutina, aunque sea de vez en cuando. Sigue leyendo y descubrirás actividades de todo tipo para que elijas la que se ajuste mejor a ti... pero sobre todo hallarás ideas para probar cosas nuevas. ¡Que lo disfrutes!



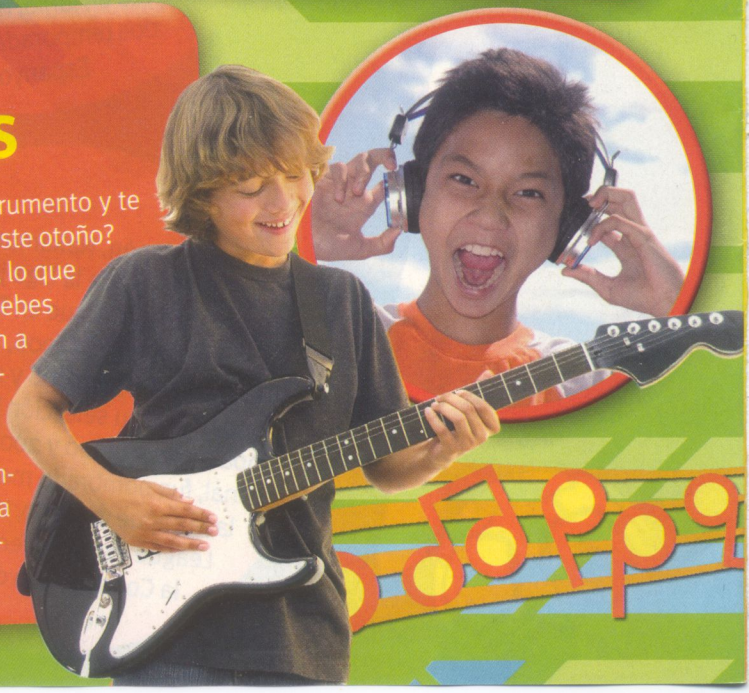
EXPERIMENTOS PARA LOS MÁS CURIOSOS



Aunque pueda parecer una propuesta del "Doctor chiflado", lo cierto es que hay muchos experimentos científicos que puedes hacer en casa y divertirte descubriendo secretos de la química y de la física. Puedes hacer un barco de burbujas, una botella volcán, experimentar con la microgravedad, con el peso de la atmósfera o crear un mar de aire. Hay muchos y como dijo Confucio: "Me lo contaron y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí". ¡Eso sí, no dudes en contar siempre con la supervisión de un adulto!

MÚSICA PARA LOS MÁS SOÑADORES

Seguramente alguna vez has pensado en aprender a tocar un instrumento y te has imaginado congregando a miles de fans. ¿Por qué no empezar éste otoño? Puedes aprender a tocar el piano, la batería, el violín o la trompeta, lo que más te guste. Y si el instrumento que más te atrae es la guitarra, debes saber que ahora existen en el mercado unas eléctricas que ayudan a aprender a tocarla sin que las cuerdas metálicas te destrocen los dedos, ya que las cuerdas han sido reemplazadas por botones que se iluminan. Basta con que te asegures de que tus dedos tocan el punto iluminado para aprender la canción. Te puede servir como entrenamiento antes de pasarte a una guitarra de verdad. ¡Incluso la puedes conectar a un reproductor MP3 para interpretar tus canciones favoritas! Eso sí, primero deberás aprenderte los acordes.



MAGIA PARA LOS MÁS VACILONES

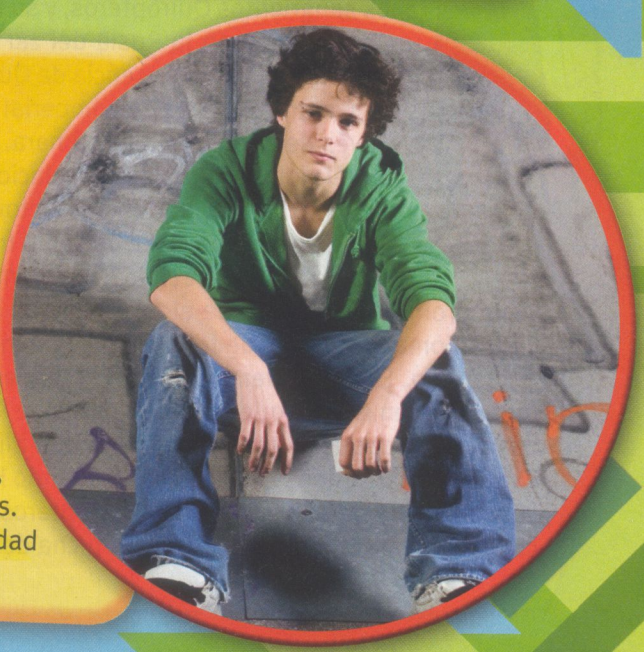
¿Adivinar una carta escogida al azar, hacer desaparecer cosas, romper y recomponer un periódico, hacer nudos mágicamente? Si lo que te gusta es gastar bromas y ver las caras de sorpresa de tu "público", entonces lo tuyo es el ilusionismo. Este puede ser un buen momento para explotar tu faceta más vacilona y ponerte una capa negra y un sombrero de copa. Existen numerosos cursos y talleres de magia en los que podrás aprender todos los trucos, ¡siempre y cuando guardes el secreto! Descubrirás muchos juegos de magia, sencillos de realizar pero muy efectivos. ¡Así que ve preparando tu varita mágica que empieza el espectáculo!

DEPORTES PARA LOS MÁS MOVIDOS

Puedes elegir entre un montón, pero el fútbol, el baloncesto, el tenis o la natación siempre aparecen en los primeros puestos. Hacer deporte suele ser la solución más apetecible después de todo un día de clases y deberes, ¿no? Y si es en equipo, aún mejor. La excusa ideal para pasar un rato con los amigos y perfecto para desahogarse de la rutina. ¡Además seguro que hay muchos deportes que aún no has probado! Anímate a montar a caballo, a experimentar con la esgrima, a probar las carreras de saltos o incluso a experimentar un deporte más "sedentario" como el ajedrez!

Y PARA TODOS... ¡NO HACER NADA!

Sí, suena raro, es verdad. ¿Pero qué tiene de malo aburrirse? Estás un rato, así, tranquilamente, sin hacer nada de nada. Pensando en tus cosas, ideando nuevos proyectos... ¿Sabías que el aburrimiento es una gran fuente de creatividad? Cuando uno se aburre a veces es cuando surgen las mejores ideas o cuando resuelves ese dilema que te quema por dentro y con el que no sabes qué hacer. Y aunque no se te ocurra nada interesante no te preocupes, ¡seguro que tu mente agradece un rato de calma! Si quieres vivir a tope, también tienes que darte momentos de paz y tranquilidad, sin prisas. Disfrutando de la música o en silencio, no hacer nada es una actividad de lo más enriquecedora para tu mente...



RUROUNI KENSHIN 8

Las cosas se complican para Kenshin. Misao ha descubierto que el espadachín se enfrentó a Aoshi y acabó con la vida de sus compañeros del Oniwabanshu. Los mismos que habían cuidado de ella desde pequeña. Enrabietada, vuelca su odio en Kenshin. Hasta que descubre la verdad a través de Kaoru, que ha partido con Yahiko en busca de Battosai. Aoshi, por algún motivo, se ha unido a Makoto Shishio. Con su traición, Misao pasa a ser la líder del Oniwabanshu. Y su principal objetivo es rescatar a Aoshi y llevarlo de nuevo a casa. Algo que deberá esperar, ya que varios miembros del Juppongatana están llegando a Kyoto.

22 tomos / 248 páginas / 10 euros / Ediciones Glénat

INUYASHA 54

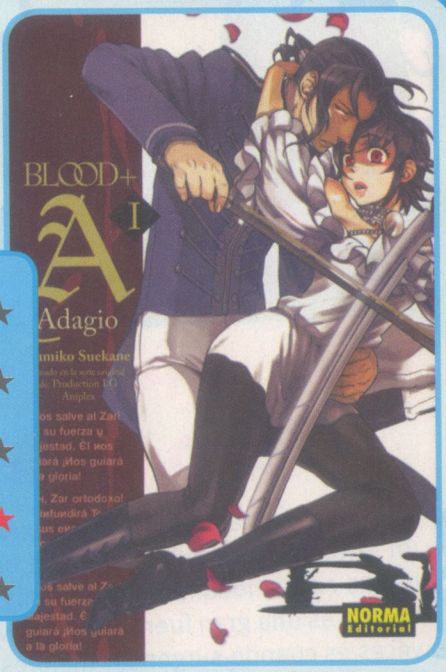
Magatsuhi, la parte ruin de la Joya de las Cuatro Almas, acecha al grupo de Inuyasha. Su objetivo es Kohaku, pues el chico posee el último fragmento de la esfera. Mientras Kagome se halla en su tiempo, Magatsuhi se adueña del cuerpo de Kohaku. Cuando Kagome e Inuyasha regresan, corren a detener a Magatsuhi. Se enfrentan a él para evitar que lleve el último fragmento a Naraku. Las cosas se ponen mal para ellos, pero Sesshomaru aparece y derrota al espíritu. Por desgracia, Naraku llega por sorpresa y atrapa a Kagome. Aunque Kohaku logra hacerle huir, el demonio finalmente consigue su fragmento.

56 tomos / 192 páginas / 7,50 euros / Ediciones Glénat

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Blood+ Adagio (Kumiko Suekane)

¡Hola de nuevo, otakus! El verano llega a su fin, así que hay que aprovechar los días anteriores al comienzo de las clases para hacer las últimas lecturas de manga. Así que este mes te recomendamos una historia paralela del mundo de *Blood+*, título del que te hablamos hace unos meses.



Corre el año 1916. Saya, la única capaz de aniquilar a los sangrientos Quirópteros, y su fiel Caballero Hagi se encuentran en la Rusia del zar Nicolás II. Con el fin de investigar la presencia de Quirópteros en la región, entran en el palacio imperial de los Romanov a través de la orquesta de cámara. Mientras practica con el violonchelo, Saya se relaciona con el resto de muchachos, liderados por Víctor. También conoce a Claudia, una chica de salud frágil que reside en palacio para recibir tratamiento médico. Hagi y ella pronto descubren que algo sucede en las dependencias de los Romanov. Detrás de todo se halla un misterioso monje llamado Grigori Rasputin. Este tipo tiene una gran ascendencia sobre la zarina Alexandra, que confía en él para que su hijo, el príncipe Alexei, recupere la salud. También la cuarta gran duquesa Anastasia, la traviesa hija pequeña de los zares, se muestra extrañamente cariñosa con el monje. Cuando Hagi cae en una trampa de Rasputin, comienza una batalla frente a los Quirópteros que solo trae dolor, muerte y el inicio del fin para la familia imperial. La lucha de Saya está lejos de terminar.

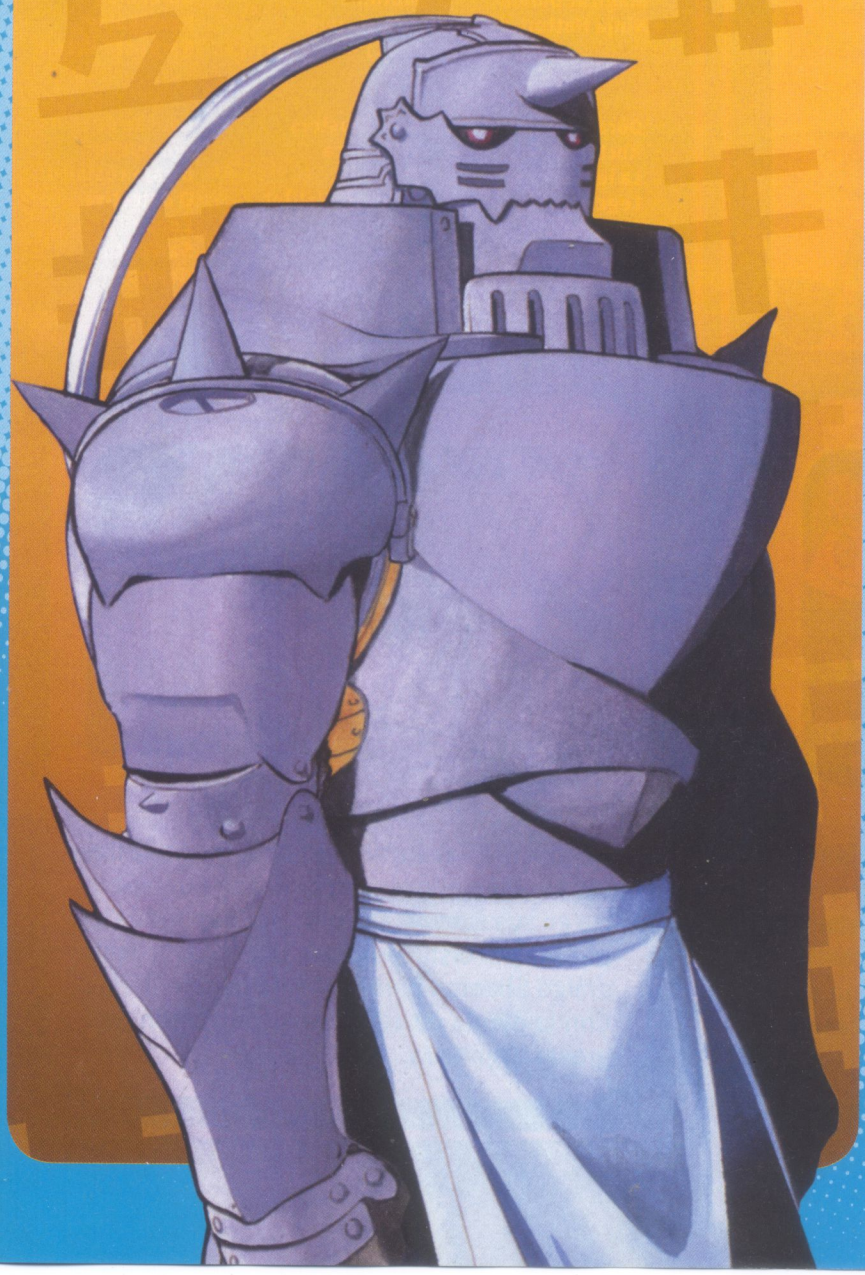
Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Drama ★★★★★
Romance ★★★★★

Blood+ Adagio
Autora: Kumiko Suekane
Tomos: 2
Precio: 7,50 euros
Editorial: Norma Editorial

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***ALPHONSE ELRIC***
MANGA Y ANIME: ***FULLMETAL ALCHEMIST***

Al acompaña a su hermano mayor Ed a todas partes y en todo momento. Después del fatídico intento de revivir a su difunta madre, el alma de Alphonse quedó atada a una vieja armadura. Desde entonces, los chicos hacen ver que Al sigue siendo un niño normal, pero que nunca se quita la armadura. Precisamente para evitar que se descubra la verdad debe olvidarse de entrar en los Alquimistas Nacionales y dejar que sea Ed el que forme parte del ejército. Alphonse apoya a su hermano en la búsqueda de la piedra filosofal. Por ello, a menudo corre peligro, especialmente si los Homúnculos están de por medio. Aunque trata de hacerse el fuerte, hay que tener en cuenta que es un niño. Al sufre mucho. Por un lado, se siente culpable de que Ed perdiera un brazo y una pierna. Y por otro, ya apenas recuerda qué aspecto tenía su rostro. Una vez incluso dudó si realmente era un niño o siempre había sido una armadura. El apoyo de Edward y sus amigos, como Winry, es esencial para que el pequeño siga adelante.



ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Claymore 15 (serie abierta),** de Norihiro Yagi. 200 págs, 7,50 euros
- **Hayate, mayordomo de combate 13 (serie abierta),** de Kenjiro Hata. 184 págs, 7,50 euros
- **Inuyasha 54 (de 56),** de Rumiko Takahashi. 192 págs, 7,50 euros
- **Naruto 42 (serie abierta),** de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Negima! Magister Negi Magi 23 (serie abierta),** de Ken Akamatsu. 168 págs, 7,50 euros
- **Rurouni Kenshin 8 (de 22),** de Nobuhiro Watsuki. 248 págs, 10 euros
- **The Prince of Tennis 34 (de 42),** de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

EDITORIAL IVREA

- **¡Amasando Ja-Pan! 22 (de 26),** de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 8 euros

NORMA EDITORIAL

- **Fairy Tail 6 (serie abierta),** de Hiro Mashima. 192 págs, 7,50
- **Fullmetal Alchemist 21 (serie abierta),** de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7,50 euros
- **School Rumble 16 (de 22),** de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros
- **Trinity Blood 7 (serie abierta),** de Sunao Yoshida y Kiyo Kyujyo. 176 págs, 7,50 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- *** Detective Conan 64 (serie abierta),** de Gosho Aoyama. 184 páginas, 6,95 euros
- **Shin-chan 12 (serie abierta),** de Yoshito Usui. 124 págs, 2,95 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 18 (serie abierta),** de Akira Amano. 200 págs, 5,50 euros

ESTATALES

•La 2
- Campeones hacia el mundial
- La abeja Maya
- Zorori el extraordinario

•Clan TVE (TDT)
- La abeja Maya
- Pichi Pichi Pitch
- Vickie el vikingo
- Zorori el extraordinario

•Antena 3
- Shin chan

•Antena.Neox (TDT)
- Shin chan

•Telecinco
- Bakugan

•FDF (TDT)
- Bakugan
- Naruto

•Cuatro
- Bola de dragón Z
- Fullmetal Alchemist

© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved.

ZORORI

De niño, Zorori soñaba con ser un valiente príncipe al que todos respetasen y tener a su lado a una hermosa princesa que le quisiera. Por eso, cuando su madre murió, le prometió que cumpliría su sueño. Sin embargo, no es una tarea fácil y sus alocados planes fracasan uno tras otro.

AUTONÓMICAS

•Aragón Televisión
- Rantaro, el ninja boy
- Sargento Keroro
- Sargento Keroro
- Shaman King
- Tsubasa

•Canal 9/Punt 2
- Doraemon
- Kiteretsu (TDT)
- Megaman NT Warrior Axess (TDT)
- Moomin (TDT)
- One Piece (TDT)
- Pokémon (TDT)
- Rantaro, el xiquet ninja (TDT)
- Viewtiful Joe (TDT)

•Canal Extremadura
- Doraemon
- Gintama
- Kiteretsu
- Magical Doremi
- Ninja Hattori

•Canal Sur/ Canal Sur 2
- Doraemon
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Legendz
- Medabots
- Ninja Boy Rantaro
- Sakura, Cazadora de cartas

•Castilla La Mancha TV/CMT 2
- Pokémon
- Rantaro el ninja boy
- Sargento Keroro

•ETB-1/ETB-3
- Doraemon katu kosmikoa
- Hello Kitty
- Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra
- Lamu
- Marco
- Montana (TDT)
- Nonochan (TDT)
- One Piece (TDT)
- Rantaro, ninja mutikoa
- Zoroak zoro (TDT)

•IB3
- Duel Masters
- La màgica Doremi
- Rantaró, l'al·lot ninja

•Telemadrid/ La Otra
- Doraemon
- Rantaro, el ninja boy

•TV3/K3
- Bobobo
- Doraemon
- El detectiu Conan
- GetBackers (TDT)
- Keroro
- Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
- La màgica Doremi (TDT)
- Love Hina (TDT)
- Ninja Hattori
- One Piece
- Rantaro
- Yu Yu Hakusho (TDT)

•Tv Canaria/ Tv Canaria Dos
- Doraemon
- Kochikame
- Sargento Keroro

•TVG/G2
- Cousas de tolos
- Doraemon, o gato cósmico
- O detective Conan
- Sarxento Keroro

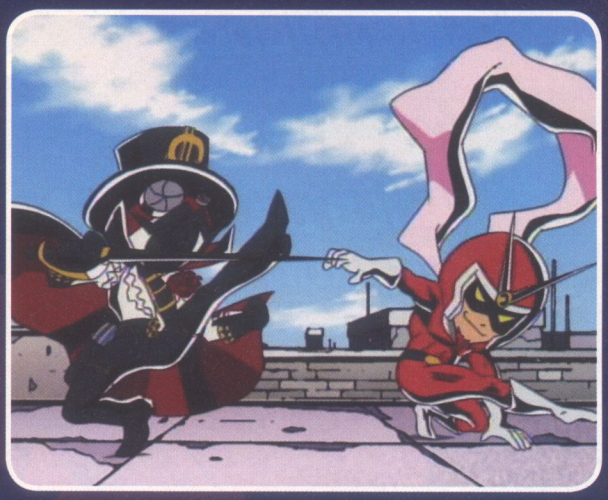
TSUBASA

La princesa Sakura ha perdido la memoria tras ver en unas ruinas cierta imagen que aparecía en sus sueños. Desperdigada en forma de plumas por distintas dimensiones, su valiente amigo Shaoran parte con ella para reunirlas. Con la ayuda de varios aliados, vivirán peligrosas aventuras.

CANALES DE PAGO

- **Animax**
  - Amasando Ja-Pan
  - Black Lagoon
  - Blood+
  - Caballeros del zodíaco
  - Chobits
  - Corrector Yui
  - Death Note
  - Detective Conan
  - Devil May Cry
  - Ergo Proxy
  - Gungrave
  - Hunter x Hunter
  - Inuyasha
  - Kochikame
  - La ley de Ueki
  - Love Hina
  - Lupin III
  - Moribito
  - Musculman: la nueva generación
  - Naruto
  - Peach Girl
  - Saiyuki
- **Boomerang**
  - La abeja Maya
  - Hello Kitty
- **Cartoon Network**
  - Bakugan
  - Blue Dragon
  - Doraemon, el gato cósmico
  - D.Gray-Man
  - Shin chan
  - Viewtiful Joe
  - Zorori, el extraordinario
- **Jetix**
  - Digimon Tamers
  - Dinosaur King
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon
  - Pokémon Battle Dimension
  - Pokémon Diamond & Pearl
- **Nick**
  - Legendz

Digimon © 2002 Akiyoshi Hongo, Toei Animation



© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

BLUE DRAGON

Shu y Kluke abandonan Talta para unirse a Zola y Yiro en su lucha contra el malvado rey Nene. Shu es el poseedor de Blue Dragon, una de las siete sombras legendarias. Zola está reuniendo a los dueños de las siete sombras y ya ha encontrado a tres. ¿Encontrará al resto?

CABALLEROS DEL ZODÍACO

Seiya, caballero de Pegaso. Shiryu, caballero del Dragón. Hyoga, caballero del Cisne. Shun, caballero de Andrómeda. E Ikki, caballero del Fénix. Estos cinco caballeros de bronce son los encargados de proteger a Saori, la reencarnación de la diosa Atenea, del malvado dios Hades.

En el Próximo número...

Nº 38

¡A la venta en octubre!

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 35:

*** 10 VIDEOJUEGOS MUSHROOM MEN: LA REBELIÓN DE LOS HONGOS PARA NINTENDO DS**

- Alba Miralles Chamorro (Sevilla)
- Marc Ferrer Puig (Girona)
- Roberto Prieto Bautista (Madrid)
- Daniel Santos Pereira (Málaga)
- Eduardo Carrillo Carreras (Toledo)
- Gerard Plaja Sánchez (Valencia)
- Ricardo Rodríguez García (Madrid)
- Ana Gómez Jiménez (Sevilla)
- Celia Amador Castaño (Zaragoza)
- Laura Rubio Barrera (Sevilla)

*** NINTENDO DSI + VIDEOJUEGO POKÉMON EDICIÓN PLATINO**

- Enrique Pastor García (Madrid)

*** 4 VIDEOJUEGOS POKÉMON EDICIÓN PLATINO**

- Isidre Llimona Gurillo (Barcelona)
- Mercè Martínez García (Girona)
- Sonia López Vázquez (Toledo)
- Berta Moreno Paretas (Madrid)

*** 10 VIDEOJUEGOS LET'S TAP PARA WII**

- Beñat Bustamante Etxeberria (Bilbao)
- Carlos Julián Pérez García (Valencia)
- Adela Ramírez Escudero (Madrid)
- Enric López Esteban (Lugo)
- Ismael Ruiz Garrido (Málaga)
- Antoni Martínez Feliu (Girona)
- Francesc Anglada Pescador (Barcelona)
- Amador Castaño Cuadros (Madrid)
- María Durán Aparicio (Jaén)
- Andrea Martín Paul (Tarragona)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
www.bolaochocomunicaciones.com

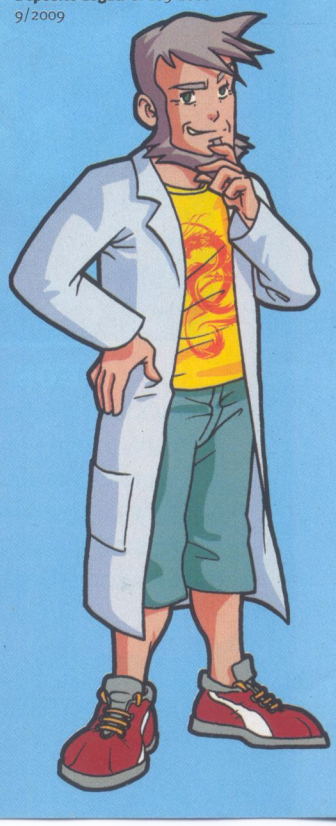
IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

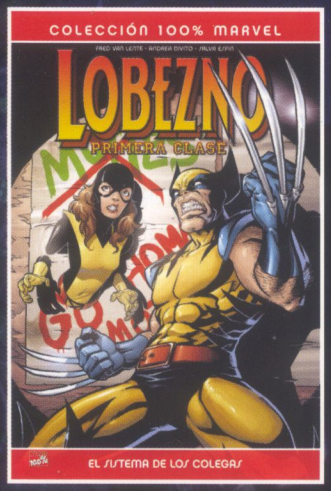
MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

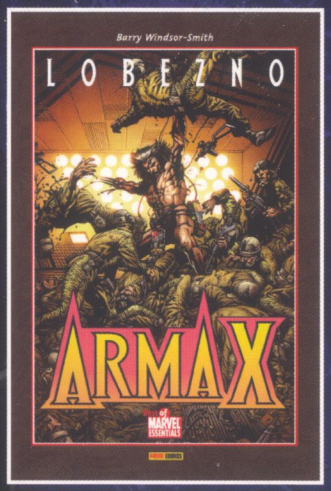
EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

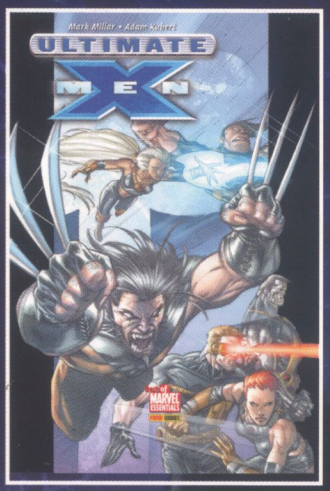
MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

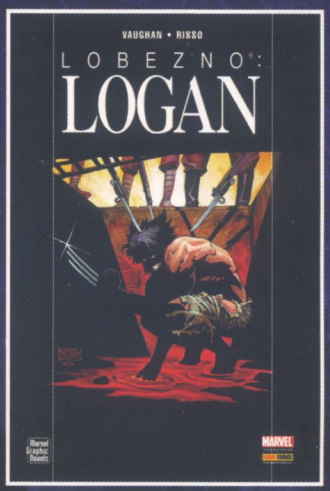
ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
9/2009

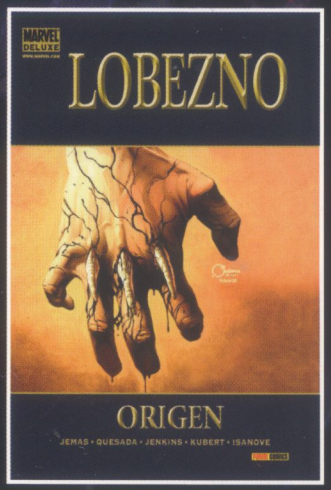


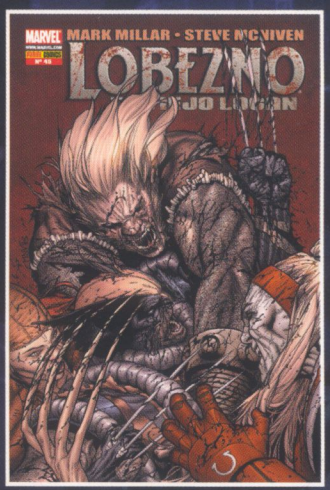


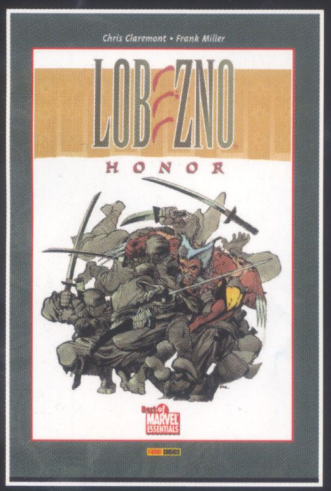












¿QUIERES SABERLO TODO SOBRE

LOBEZNO?

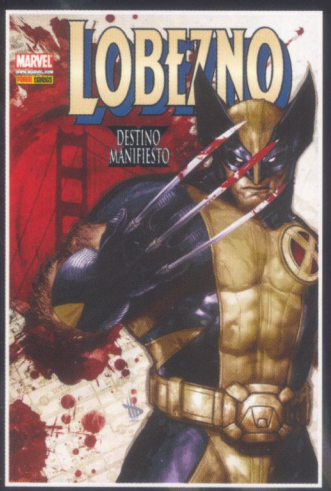
NO TE PIERDAS CADA MES SUS AVENTURAS DE LA MANO DE

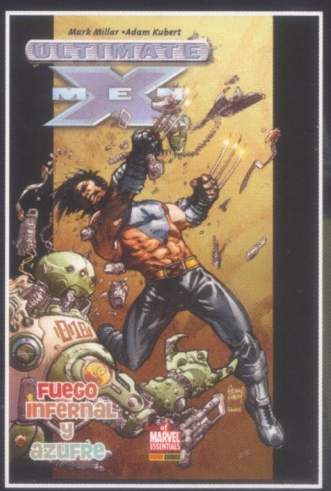
MARVEL®

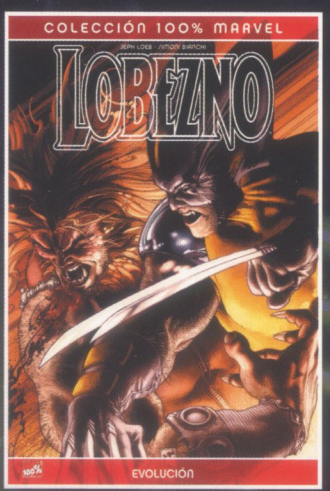
WWW.MARVEL.COM

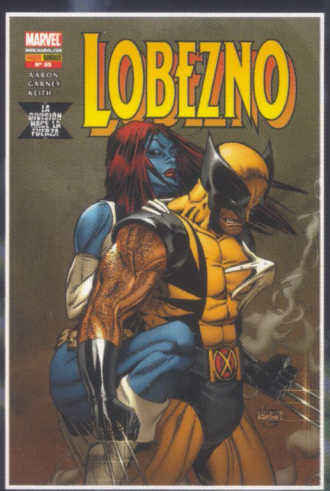
panini COMICS

© 2009 Marvel Characters B.V.









Copyright © Since 2000 CJ Internet. CORP. All Rights Reserved. Copyright © 2007 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved. Copyright © 2008 Rourke Limited